Tot.413

《重力异想世界完结篇》完结研究·Wii U春季收藏指南

游戏机实用技术

UGTime

45年
八个世代
纵览家用游戏主机
变迁史

攻略透解

荣耀战魂

让我们走进英灵殿!
系统详解 +全英雄用法简介

地平线 期待黎明

弓狙机器巨兽 矛刺金属恶魔
上手指南 +主线流程攻略

生化危机7

第2弹DLC
完全研究

特稿

幻想与现实的交点

仁王中
几位西洋角色
的历史原型

仁王

金发武士的东瀛斩魔之旅!
全地图白金攻略

-读游戏-

拨开终章之序幕

愿心成为指引之键
王国之心2.8 终章序幕的细节解读



附赠 地平线 期待黎明
说明书式攻略别册 + 劲作收藏卡

ULTRA CONSOLE GAME
2017.3A
定价：RMB 16.00
ISSN 1008-0600





总第 413 期

COVER STAFF
封面用图：仁王
封面设计：anubis

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知
1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2017 年 3 月 1 日
定　　价：人民币 16.00 元

ULTRA CONSOLE GAME

CONTENTS



P52
荣耀战魂

游见识
PREVIEW & REVIEW



地平线 期待黎明
说明书式攻略别册
可放入 PS4 游戏盒中随时使用

游技术
NOW PLAYING


P22
仁王

听说现在是入wii U的最佳时机？！


P106
拨开终章之序幕，愿心成为指引之键
《王国之心2.8 终章序幕》的细节解读

游深度
CULTURES OF GAMER

带你回顾前8次超级游戏机大战

30岁的双截龙
就坐在那里
深情的目光望过去
都是自己FC时的样子

游戏排行榜

GAME RANKINGS

关注劲爆新游 把握流行趋势

日本 JAPAN TOP 10

统计期间 2017年2月6日～2月12日

1 勇者斗恶龙怪兽篇Joker3 专家版



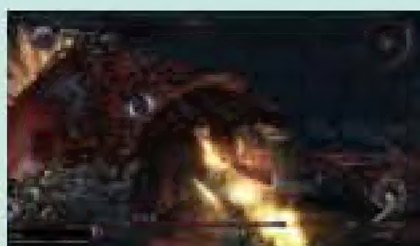
3DS NEW

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー3 プロフェッショナル

122,051 套 累计 122,051 套

●Square Enix ●角色扮演 ●2017年2月9日

2 仁王



PS4 NEW

仁王

75,477 套 累计 75,477 套

●Koei Tecmo ●动作 ●2017年2月9日

排名	机种	游戏	本期销量	累计
3	PS4 NEW	四女神Online 网络次元海王星 四女神オンライン CYBER DIMENSION NEPTUNE ●Compile Heart ●动作角色扮演 ●2017年2月9日	42,508套	42,508套
4	PS4 ↓	生化危机7 バイオハザード7 レジデント イービル ●Capcom ●动作冒险 ●2017年1月26日	22,338套	262,309套
5	3DS ↓	精灵宝可梦 太阳/月亮 ポケットモンスター サン／ムーン ●Nintendo ●角色扮演 ●2016年11月18日	16,477套	3,148,928套
6	3DS →	波奇与耀西的毛线世界 ポチと! ヨッシー ウールワールド ●Nintendo ●平台动作 ●2017年1月19日	9,495套	79,976套
7	3DS ↓	超级马里奥制造 スーパーマリオメーカー for ニンテンドー3DS ●Nintendo ●平台动作 ●2016年12月1日	9,367套	962,071套
8	3DS ↓	妖怪手表3 寿喜烧 妖怪ウォッチ3 スキヤキ ●Level-5 ●角色扮演 ●2016年12月15日	8,583套	662,339套
9	PS4 ↓	横行霸道V グランド・セフト・オートV ●Rockstar ●动作冒险 ●2015年10月8日	5,686套	271,628套
10	PSV ↓	我的世界 PSV版 Minecraft: PlayStation PSV Edition ●SIE ●动作冒险 ●2015年3月19日	4,578套	1,106,077套

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	22,282	-17%	224,216
N3DS LL	19,126	+1%	151,703
PSV	8,479	-12%	88,018
PS4 Pro	6,693	-30%	49,356
2DS	5,226	-7%	58,285
N3DS	1,435	-11%	16,088
Wii U	543	-30%	7,141
PS3	473	-14%	4,014
XOne	112	+1%	744

全球 GLOBAL TOP 10

统计期间 2017年1月13日～1月21日

1 重力异想世界完结篇



Gravity Rush 2

PS4 已发售1周

147,859 套 累计 147,859 套

●SIE ●动作冒险 ●2017年1月19日

2 精灵宝可梦 太阳/月亮



Pokemon Sun/Moon

3DS 已发售10周

99,205 套 累计 12,586,055 套

●Nintendo ●角色扮演 ●2016年11月18日

排名	机种	游戏	本期销量	累计
3	3DS 已发售74周	勇者斗恶龙Ⅷ Dragon Quest VIII ●Square Enix ●角色扮演 ●2015年8月27日	85,727套	961,577套
4	PS4 已发售114周	横行霸道V Grand Theft Auto V ●Rockstar ●动作冒险 ●2014年11月18日	71,309套	14,442,319套
5	PS4 已发售12周	COD 无尽战争 Call of Duty: Infinite Warfare ●Activision ●主视角射击 ●2016年10月28日	53,463套	6,544,672套
6	PS4 已发售17周	FIFA 17 FIFA 17 ●EA ●体育 ●2016年9月27日	49,540套	10,294,088套
7	3DS 已发售1周	波奇与耀西的毛线世界 Yoshi's Woolly World ●Nintendo ●平台动作 ●2017年1月19日	49,482套	49,482套
8	PS4 已发售37周	神秘海域4 盗贼末路 Uncharted 4: A Thief's End ●SIE ●动作冒险 ●2016年5月10日	44,559套	8,571,949套
9	PS4 已发售14周	BF1 Battlefield 1 ●EA ●主视角射击 ●2016年10月21日	40,129套	6,456,915套
10	PS4 已发售1周	苍蓝革命之女武神 Valkyria: Azure Revolution ●SEGA ●策略角色扮演 ●2017年1月19日	40,012套	40,012套

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	219,073	-10%	54,573,276
XOne	74,124	-4%	28,189,174
3DS	65,923	-11%	63,626,186
PSV	25,725	-14%	15,263,421
Wii U	5,992	-13%	13,837,749
PS3	4,017	-4%	86,805,328
X360	2,086	-2%	85,765,267

上表中的日本主机总销量为年内数据，全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。

TOPIC

动视暴雪入选“全球最受赞誉公司”2016年度业绩喜人

动视暴雪在月初公布了公司第四季度以及截至去年12月31日的全年财报，虽然他们并没有详细列出任何游戏的具体销量，不过财报本身还是有着十分亮眼的数据表现。首先，最值得一提的是动视暴雪在去年全年内的销售总额为66.1亿美元，同比前年的46.6亿美元，实现了42%的巨大增长，其中数字产品的相关收入高达48.7亿美元，创下了公司的历史纪录。而财报中同时公布的第四季度数据也显示，动视暴雪在此期间的净利润达到20.1亿美元，远高于去年同期的13.5亿美元，同样创造了公司的纪录。

具体经营方面，动视暴雪的月活跃用户数达到了3600万，创造了公司最高水平，较2015年提高了37%，单看第四季度的话，月活跃用户甚至一度达到了4100万的高点。其中受到《魔兽世界》、《炉石传说》和《守望先锋》等作品出色表现的带动，动视暴雪在《COD无尽战争》表现低于预期的情况下，依旧实现了不错的销售成绩。除了《守望先锋》在去年创下的现象级表现外，《魔兽世界》和《炉石传说》都分别通过各自的后续内容更新实现了出色的月活跃用户增长《魔兽世界》凭借“军团再临”更新内容，促使游戏月活跃用户增长了10%，第四季度的增长率超过20%；而得益于新资料片“龙争虎斗加基森”的推出，《炉石传说》的月活跃用户则达到了最高点，较前一年提高了20%。

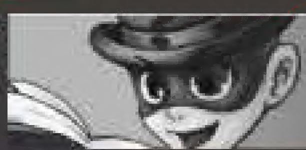


除了业绩上获得了巨大成功外，动视暴雪还在近期被知名商业经济杂志《财富》选入了他们的“2017年全球最受赞誉公司”榜单，并且在娱乐分类中排名第3位，仅次于Netflix和迪士尼两大娱乐巨头。此榜单排名通过特别的调查得出，调查结果由3800名主管、分析师、经理及专家以9个不同指标对公司进行排名，评选指标包括了“从投资价值、管理质量和产品质量，到社会责任感和吸引才俊的能力”等各项标准，同时，在各个行业中，只有营收最高的公司（28个国家里排名前680）才会被纳入考察范围。当然，其实在去年动视暴雪也同样入选了这一名单，不过当时他们只排在娱乐类别的第六位。而值得一提的是在娱乐领域里，除动视暴雪外，还没有其他电视游戏厂商能够入选。在所有行业的总排名中，苹果公司成为了全球最受赞誉的公司，二三名则分别为亚马逊和星巴克，在娱乐类别中排在首位的迪士尼占据了第五的位置，而作为三大硬件厂商之一的微软则仅排在第九位。

虽然去年一年动视暴雪可谓名利双收，不过他们还是针对公司的个别部门进行了裁员，此次的裁员共缩减了公司大约5%的员工数量，被裁掉的员工主要是动视的发行部门（Activision Publishing），动视方面表示因为去年《COD无尽战争》的表现低于预期，所以这次裁员也影响到了开发本作的Infinity Ward，制作组中约有20名雇员被裁撤。动视方面表示：“动视发行正在对公司的资源进行调整，以此来更好地适应公司向数字内容发行的转型，包括数字增值服务方面的机会。”

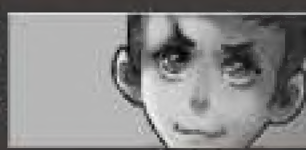
编辑围观 COMMENTS

稀饭



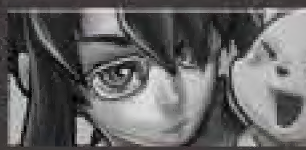
个人严重怀疑要是动视和暴雪分开算，前者还能不能留在榜单里，毕竟目前“《COD》系列”其实在走下坡路，《宿命2》今年能不能成功也是未知数，作为发行商在业界里名声也较为一般，反倒是暴雪产品线稳定，死忠也多，对其游戏平衡性吐槽越狠的人往往也玩得最凶，所以这个地位也算是实至名归吧。

筒子君



动视暴雪的大部分粉丝都是没有理智的，和大部分玩家常常一边喷一边花钱的情况不同，经历了多年的习惯以后，他们早已变得麻木，动视暴雪的作品是不是真的没有缺点我们不知道，反正我就是要花钱！顺带一提，今年的《COD》已经是连续第三作发售前我喷个不停，结果又乖乖入手的游戏了。

三日月



光以去年的表现来说，动视自己肯定是不能留在这个榜单里。去年的《COD无尽战争》无论是口碑还是实际销量都不尽人意，另外一些在其余领域上比较有知名度的游戏系列，例如“《摇滚乐队》系列”也已经不如以前，动视在游戏界给玩家的感觉更多是在吃老本。

业界声音 THE VOICE

我很容易吓到的，著名的导演阿尔弗雷德·希区柯克和史蒂芬·斯皮尔伯格也同样如此，这一点我和他们很相似，而这也正是为何我们想要做出吓人的东西会更简单一些，因为我们知道究竟什么东西是吓人的，在这个过程中我们需要不断地构思这些可怕的场景，这甚至让我做起了噩梦，所以我想这就是我拒绝再制作恐怖游戏的原因了。



小岛秀夫
小岛工作室
创始人

在被问到是否会再次尝试制作恐怖游戏时，小岛秀夫给出了上面的回答，他在采访中还提到自己吓人的诀窍就是给人们看一些“稍微超出平常”的东西，把握好这个度就会很容易让观众紧张起来，一些第一眼看上去不同寻常但又无法捉摸清楚的东西，总能轻易地扰乱别人。

Take-Two联合美职篮筹备成立《NBA 2K》电竞赛事

二月初，美国职业篮球联赛（NBA）与Take-Two联合宣布 将协力组织名为“NBA 2K eLeague”的“《NBA 2K》系列” 游戏电竞赛事，除了像 “《FIFA》系列” 那样开启电竞赛事的发展外，两家也特别提到，NBA 2K eLeague联赛的规模和组织方式都将是电竞领域中前所未有的。

在Take-Two首席执行官Strauss Zelnick和NBA总裁亚当·萧华的介绍中提到，NBA 2K eLeague联赛计划在2018年开始运作，联赛中将拥有30支参赛队伍，而且他们全部都会依附于一支现实中的NBA球队。联赛中每支球队都将由五名选手组成，联赛赛制和赛季长度也将与现实中的NBA联赛保持一致。随着NBA联赛的开幕，NBA 2K eLeague联赛也会同时启动，在经过数个月的常规赛事后，排名靠前的队伍则可以进入季后赛，进而在总决赛决定冠军的归属。而值得一提的是，在NBA 2K eLeague联赛中现实中的NBA球星不会出现在比赛中，选手们需要使用自定义球员来完成比赛。

萧华表示目前NBA联盟中所有的30支球队都对电竞赛事存在兴趣，其中费城76人队早在去年就买下了电子竞技战队Team Dignitas，休斯敦火箭队则在调查电子竞技产业中的投资机会，不过部分球队可能还无法在联赛开始时就做好准备，NBA联盟希望在NBA 2K eLeague联赛启动时至少有一半的球队可以拥有自己的电竞队伍。而为了让联赛与现实更加接近，NBA还将在联赛首个赛季开始前举办一场选秀活动，让各支球队的电竞队伍选择5名选手作为自己的队员。而至于球队构成的具体人员结构，以及是否会存在薪金限制等信息，目前还没有具体公布。

虽然，双方都没有透露对举办联赛投资的细节，不过两家对联赛的市场潜力都充满了信心，他们也将会针对NBA 2K eLeague联赛开展舞台活动、对外售票、制作周边商品、签约赞助商等，让联赛的一切都如现实中的NBA一般。





CALENDAR 周·游记 2017.02 Feb

星期六 06

● SIE宣布将在PS4的最新版本系统中增加外接硬盘及自定义背景功能，同时还将专门针对PS4 Pro主机增加一个“强化模式（Boost Mode）”，此模式将对游戏的帧数表现起到改善效果，游戏的读盘时间也将缩短，但目前索尼并没有透露新系统的正式更新时间。

星期日 07

● EA的首席竞争官彼得·摩尔确认，《FIFA 18》将会登陆任天堂的NS主机。



星期一 08

● “《极限竞速 地平线》系列” 开发商Playground Games的创始人Ralph Fulton表示工作室正筹备制作一款非赛车主题的开放世界游戏，为此他们正准备开设一个全新的工作室。

● Take-Two宣布《横行霸道V》出货量已经突破7500万套，2016年内本作的销量位居跨平台游戏第六位。

星期二 09

●《街霸5》与《塞巴斯蒂安拉力赛》国行版过审，PS4独占大作《地平线 期待黎明》（国行译名《地平线 零之曙光》）也已提交送审，目前授权合同登记的申请已经通过，预计很快会进入审核流程。



星期三 10

● E3展会主办方美国娱乐软件协会（ESA）宣布，今年起E3展会将正式对公众开放，展会预计提供15000张公众票对外销售，每张门票售价250美元。门票将于2月13日（下周一）开始在官网销售，在2月13日当天，玩家可以以150美元的折扣价购买门票。

星期四 11

● Valve宣布将于今年春季结束已运行数年的Steam新游戏准入机制“青睐之光（Steam Greenlight）”服务。

●任天堂宣布将在《油彩军团2》中加入观战模式，同时为玩家提供可在局域网进行游玩的8人联机模式。

星期五 12

●在Valve公司于华盛顿州贝尔维尤的总部召开的媒体圆桌会上，Gabe Newell透露目前Valve正在开发三款真正的VR游戏作品，它们将与之前的demo级别游戏完全不在一个量级，同时他还称“这三款游戏将开启自VR发布以来的第二纪元”。

CALENDAR
周·游记
2017.02
Feb

星期六

13 ●在《偶像大师 SideM》2nd 演唱会上，BNEI 现场宣布《偶像大师 SideM》将会进行动画化并推出相关手游作品，同时在现场也放出了这两个项目的预告片。



星期日

14 ●微软宣布《极限竞速 地平线 3》全球销量突破 250 万套，而根据统计机构 NPD 的数据显示，《极限竞速》系列（包括《Motorsport》和《地平线》）已为微软创造了超过 10 亿美元的收入。

星期一

15 ●在《看门狗 2》的最新版本更新中，结局动画新增了一段全新的录音对话，根据内容画面中声音的坐标显示，系列新作有可能将会发生在英国伦敦。



星期二

16 ●网易宣布《守望先锋》中国大陆地区总销量已经突破 500 万，创下买断制端游在中国市场的销售纪录。



星期三

17 ●网络上出现 NS 主机开箱视频，NS 主机的基本配件和主机界面均遭到曝光。
●动视宣布收录了系列三部作品的《古惑狼 疯狂三部曲》将于今年 6 月 30 日正式登陆 PS4 主机，游戏预计售价 40 美元。

星期四

18 ●暴雪社区经理 Ornyx 在官方论坛上表示，暴雪将在今年晚些时候结束对 Windows XP 和 Vista 这两个平台上多款游戏的服务支持。
●任天堂确定 NS 主机的数字版游戏内容，将不同于 Wii U 保存于主机的方式，而改为与账号进行绑定。

星期五

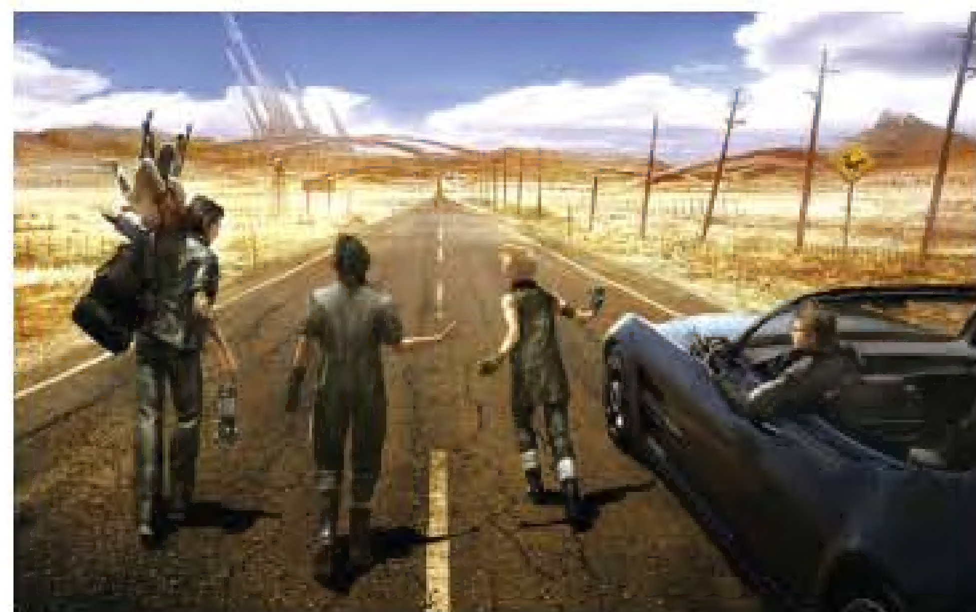
19 ●SE 以及其旗下的“《最终幻想》系列”游戏获得了三项吉尼斯纪录，《最终幻想 14》获得世界上最长的片尾滚动名单（1 小时 38 分钟）和世界上拥有最多原创音乐的游戏（384 首），而整个系列也成为有史以来最高产的 RPG 游戏系列（87 款）。

《最终幻想 15》销量大成功 首日即收回成本

近期，《最终幻想 15》监督田畑端接受采访时，向媒体透露了有关《最终幻想 15》销量成绩的信息，他说道：《最终幻想 15》并不是惟一一个赚回开发费用的游戏，但它完成这个任务只花了一天。

《最终幻想 15》自去年 11 月 29 日发售后，包括数字版销量在内，首日共出货 500 万份，按照田畑端的说法，首日出货量带来的利润已经帮助本作收回了成本。田畑端还表示，在游戏发售后制作组中仍旧有 70% 左右的员工，还在继续为打造后续追加内容而工作，《最终幻想 15》的产品周期内还将有包括游戏补丁、剧情 DLC 以及内容优化等后续计划。而值得庆幸的是，在进行这些工作的同时，《最终幻想 15》都将持续保持着盈利的状态。截至 2017 年 1 月，《最终幻想 15》的全球出货量已经超过了 600 万份，这一数字无疑还将继续增长。而关于《最终幻想 15》的成本问题，早在 2016 年年初，田畑端曾发表过言论让人误以为《最终幻想 15》需要在全球范围内卖出 1000 万套，才能达成收支平衡，不过随后田畑端也表示自己提到的 1000 万销量仅仅是一个期望中的销量数字，而不是需要收回成本的销量。（“《最终幻想》系列”单作销量最高的是《最终幻想 7》，本作所有版本的合计销量达到了 1100 万份。）

借助《最终幻想 15》出色的销量成绩，在 Square Enix 近期放出的 2016 年 4 月至 12 月的财报中，公司的营业额达到了 1900 亿日元（约合 17 亿美元），相比去年同期增长 24.6%，净利润方面 170 亿日元的收入（1.51 亿美元），则实现了 26% 的同比增长。





业界声音 THE VOICE

任天堂是一个“很好的合作伙伴”，NS是一台只有任天堂才能打造出来的主机，而能够将《上古卷轴5 天际》带给NS玩家则让我们感到非常激动，不过遗憾的是在NS之前，任天堂对于我们或者一些其他游戏人的作品都缺乏兴趣。



Todd Howard
《辐射》、《上古卷轴》系列总监

当 Bethesda 旗下的招牌游戏《上古卷轴 5 天际》确认登陆 NS 主机后，Bethesda 的核心人物 Todd Howard 也谈到了和任天堂的合作，首先他肯定了和任天堂合作的正面意义，同时他也表示很开心通过 NS 的独特性能，能使玩家随时随地玩到《上古卷轴 5 天际》。而至于游戏的具体发售时间，虽然 NS 主机即将在三月初发售，但是 Bethesda 显然还没准备好，他们预计本作也许会在今年秋季正式发售。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

本表所收录的游戏发售时间为 2017.3.1—2017.7.13

任天堂的 Switch3 月 3 日就要开卖了，不知道有多少小伙伴抢到了首发机器？不过最近游戏价格越来越贵。下手剁机器前可要考虑好游戏的价格，不然就只能望洋兴叹了。

注
❶ 标识 "DLC" 为大型 DLC 资料片。
❷ 游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。

2017年3月

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
3	NS	魔界战记5	Disgaea5	日本一	6980日元	策略角色扮演	日版	12岁
3	NS	噗呦噗呦对俄罗斯方块 S	Puyopuyo Tetris S	SEGA	4990日元	益智解谜	日版	全年龄
3	NS	超级炸弹人 R	Super Bomberman R	Konami	346港币	动作	中文版	全年龄
3	NS	祭品与雪之刹那	いけにえと雪のセツナ	Square Enix	4800日元	角色扮演	日版	12岁
3	NS	勇者斗恶龙 英雄集结 1+2	Dragon Quest：HeroesI·II	Square Enix	8800日元	动作角色扮演	日版	12岁
23	NS	1-2-Switch	1-2-Switch	Nintendo	4990日元	益智解谜	日版	全年龄

余烬

如果你想和好友一起体验本地多人游戏的乐趣，或者想让家中亲戚老小领略 NS 的独特魅力，那么这款《1-2-Switch》一定是不二之选。本作充分利用了 NS 手柄 Joy-Con 的特性，拥有众多双人同乐的小游戏。你可以像西部牛仔一样来一场拔枪对决，也可以试试空手到底能不能接白刃，甚至还可以比一比谁能挤出更多牛奶。当然，如果你想独自体验本作的乐趣也是可以的，不少小游戏也支持一人游玩。这样一款有创意有想象的“派对神器”你怎能错过？

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
3	NS	信长之野望 with 威力加强版	信長の野望・創造 with パワーアップキット	Koei Tecmo	9800日元	策略	日版	全年龄
3	NS / Wii U	塞尔达传说 荒野之息	ゼルダの伝説 ブレスオブザワイルド	Nintendo	6980 日元	动作角色扮演	日版	12岁

攻略预定　初心者

作为“打破塞尔达系列惯例”和集系列 30 年大成的家用机平台最新作《荒野之息》从 Wii U 跨到 Switch 的开发历程可谓相当漫长。游戏在继承了系列经典设定的同时，让系列从未详说的神秘希卡文明浮上水面。主人公林克为了对抗百年前毁灭了海拉尔王国的灾厄加农，将在塞尔达公主的协助之下进行冒险。从游戏最初，玩家就置身于广阔的开放世界之中。自由地与万物互动，探索解谜和战斗的方法组合，以及睿智的荒野生存都是本作的亮点。

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
7	PS4 / XONE	幽灵行动 荒野	Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands	Ubisoft	420港币	动作射击	中文版	17岁

攻略预定　三日月

“《幽灵行动》系列”最新作《幽灵行动 荒野》把玩家带到了国土辽阔的玻利维亚，玩家将扮演幽灵小队的一员与贩毒集团圣塔布兰卡展开战斗。本作一改系列线性流程而改为开放世界，在孤军无援的状况下，玩家需要依靠自己的力量获得武器以及结交盟友。在战斗方面，玩家能自由地选择适合自己的战术，利用小队配合和战术以少敌多。

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
9	PS4	王国之心HD 1.5+2.5ReMIX	キングダム ハーツ -HD 1.5+2.5 リミックス-	Square Enix	6800日元	动作	日文版	全年龄
16	PS4	闪乱神乐 桃射沙滩	閃乱カグラ PEACH BEACH SPLASH	Marvelous	6980日元	动作射击	日版	17岁
16	PS4 / PSV	加速世界VS刀剑神域 千年的黄昏	アクセル・ワールドVSソードアート・オンライン 千年の黄昏	BNEI	7800/6800日元	动作角色扮演	日版	未定
18	3DS	怪物猎人××	モンスターハンターダブルクロス	Capcom	5800日元	动作	日版	15岁
21	PS4 / XONE	质量效应 仙女座	Mass Effect：Andromeda	EA	59.99美元	角色扮演	美版	17岁
21	PS4	重力异想世界完结篇 时光方舟——瑞雯的抉择	Gravity Rush 2——The Ark of Time-Raven's Choice	SIE	免费	动作冒险	中文版	DLC
23	PS4	女神异闻录5	ペルソナ5	Atlus	438港币	角色扮演	中文版	15岁
28	PS4 / XONE	黑暗之魂III 轮之都	The Ringed City	BNEI	109港币	动作角色扮演	中文版	DLC
30	PS4 / PSV	全明星无双	無双 スターズ	Koei Tecmo	460/390港币	动作	中文版	12岁
30	NS	三国志13 with 威力加强版	三國志13 with パワーアップキット	Koei Tecmo	9800日元	策略	日版	全年龄
30	PS4 / PSV	蔚蓝倒影 幻舞少女之剑	BLUE REFLECTION 幻に舞う少女の剣	Koei Tecmo	7800/6800日元	角色扮演	日版	15岁
30	PS4	东京幻都eX+	Tokyo Xanadu eX Plus	Falcom	未定	角色扮演	中文版	未定
30	PS4 / PSV	战国无双 真田丸	戦国無双 ～真田丸～	Koei Tecmo	未定	动作	中文版	12岁
31	PS4 / XONE	杀手47	HITMAN	Square Enix	59.99美元	动作冒险	美版	17岁

2017年4月

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
4	PS4 / PSV	神明战争 跨越时空	GOD WARS ～時をこえて～	角川Games	438港币	策略角色扮演	中文版	12岁
4	PS4 / XONE	狙击手 幽灵战士3	Sniper：Ghost Warrior 3	City Interactive	59.99美元	主视角射击	美版	17岁
6	PS4 / XONE / NS	乐高城市 卧底	LEGO City Undercover	Warner Bros	未定	动作冒险	中文版	未定
7	PS4 / XONE	子弹风暴 全歼版	Bulletstorm: Full Clip Edition	People Can Fly	59.99美元	主视角射击	美版	17岁
20	PS4	迷宫旅人2-2 堕入黑暗的少女与初始之书	ダンジョントラベラーズ2-2 闇堕ちの乙女とはじまりの書	AQUAPLUS	5800日元	角色扮演	日版	17岁
20	3DS	火焰之纹章 回响 另一个英雄王	ファイアーエムブレム Echoes もうひとりの英雄王	Nintendo	4980日元	策略角色扮演	日版	12岁
27	3DS	龙珠英雄 究极任务X	ドラゴンボールヒーローズ アルティメットミッションX	BNEI	5700日元	桌面棋牌	日文版	未定
27	PS4	枪枪小妖精	ガンガンピクシーズ	Compile Heart	7344日元	动作射击	日版	17岁
28	PS4 / XONE	小小噩梦	LITTLE NIGHTMARES	BNEI	189港币	策略角色扮演	中文版	未定
28	NS	马里奥赛车8 豪华版	Mariokart 8 Deluxe	Nintendo	5980日元	竞速	日版	未定

2017年5月

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
5	PS4 / XONE	掠食	PREY	Bethesda	59.99美元	动作冒险	美版	未定
9	PS4 / XONE / NS	Rime	Rime	Tequila Works	未定	动作冒险	美版	未定
16	PS4 / XONE	不义联盟2	INJUSTICE2	WB Games	未定	格斗	美版	未定
25	PS4	伊苏Ⅷ 丹娜的陨涕日	Ys Ⅷ：Lacrimosa of Dana	Falcom	未定	动作角色扮演	中文版	12岁

2017年6月

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
1	PS4 / XONE	铁拳7	TEKKEN7	BNEI	8200日元	格斗	日文版	未定
30	PS4	古惑狼 疯狂三部曲	Crash Bandicoot N-Sane Trilogy	Activision	39.99美元	动作冒险	美版	未定

2017年7月

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
13	PS4	最终幻想XII 黄道纪元	Final Fantasy XII The Zodiac Age	Square Enix	未定	角色扮演	中文版	12岁

2017年内

时期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
夏	NS	ARMS	ARMS	Nintendo	未定	格斗	日版	未定
夏	PS4	轩辕剑外传 穹之扉	轩辕剑外传 穹之扉	Softstar	233港币	角色扮演	中文版	15岁
秋	PS4	英雄传说 闪之轨迹III	英雄伝説 閃の軌跡III	Falcom	未定	角色扮演	中文版	12岁
秋	NS	油彩军团2	SPLATOON 2	Nintendo	未定	动作射击	日版	未定
秋	PS4/XONE	荒野大救赎2	Red Dead Redemption2	Rockstar	未定	动作冒险	中文版	未定
年内	PS4/3DS	勇者斗恶龙XI 追忆逝去之时	ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて	Square Enix	未定	角色扮演	中文版	未定
年内	PS4/XONE	皇牌空战7	Ace Combat 7	BNEI	未定	射击	日版	未定
年内	PS4	GT赛车 竞速	Gran Turismo Sport	SIE	398港币	竞速	中文版	未定
年内	PS4	二之国II 重生王国	Ni no Kuni II: Revenant Kingdom	Level-5	未定	角色扮演	日版	未定
年内	PS4	地球防卫军5	地球防衛軍5	D3 Publisher	未定	动作射击	日版	未定

时期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
年内	PS4	神秘海域 失落的遗产	UNCHARTED:The Lost Legacy	SIE	未定	动作冒险	中文	DLC
年内	PS4	DJMAX 致敬	DJMAX RESPECT	NEOWIZ GAMES	未定	音乐	中文版	未定
年内	PS4/XONE	巫师之昆特牌	Gwent：The Witcher Card Game	CD Projekt	免费	桌面棋牌	中文版	未定
年内	PS4/XONE	漫威英雄对Capcom 无限	Marvel vs. Capcom：Infinite	Capcom	未定	格斗	美版	未定
年内	PS4/XONE	潜龙谍影 生存	Metal Gear Survive	Konami	未定	动作射击	美版	未定
年内	PS4/XONE	王国之心3	Kingdom Hearts III	Square Enix	未定	动作角色扮演	日版	未定
年内	PS4/PSV	无夜国度2 新月的新娘	よるのないくに2 新月の花嫁	Koei Tecmo	7300/6300日元	动作角色扮演	日版	未定
年内	NS	异度之刃2	XENOBLADE CHRONICLES 2	Nintendo	未定	动作角色扮演	日版	未定
年内	NS	天堂的季节	Seasons of Heaven	Nintendo	未定	动作冒险	日版	未定
年内	NS	超级马里奥 奥德赛	SUPER MARIO ODYSSEY	Nintendo	未定	平台动作	日版	未定

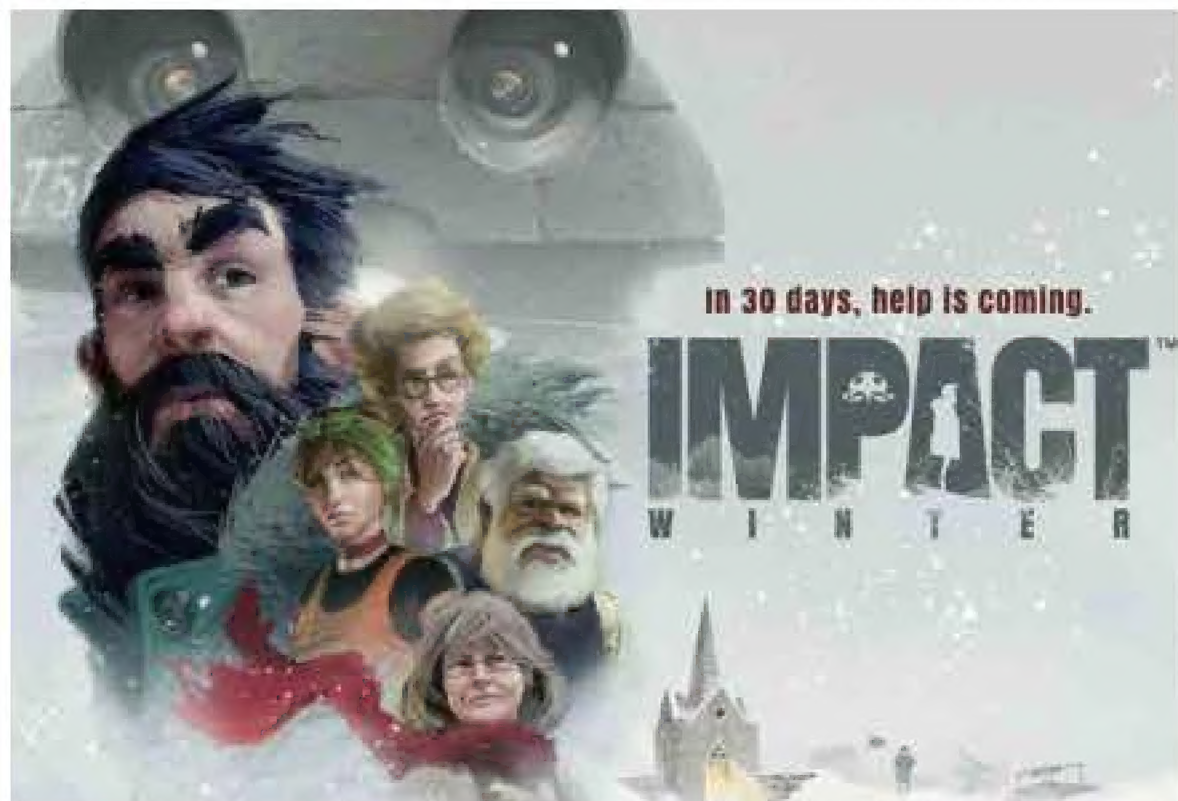
新游速报

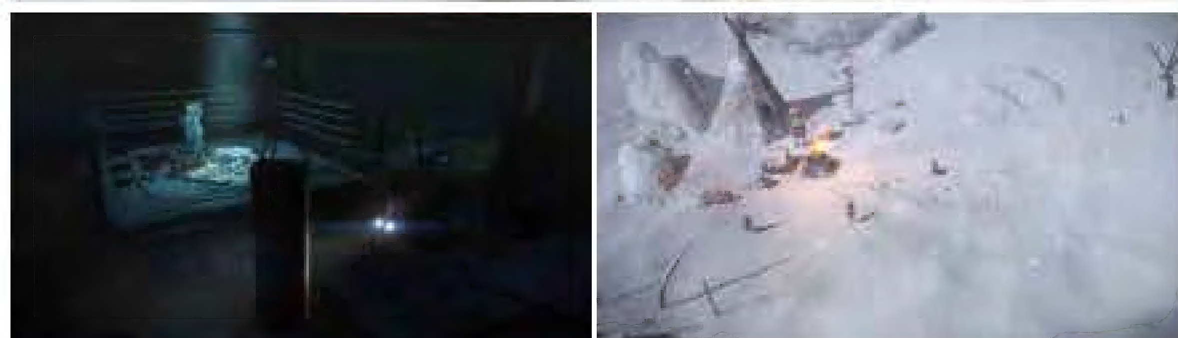
撞击冬季
Impact Winter

- 机种：PS4/XOne
- 类型：动作冒险
- 发行商：BNEI
- 发售日期：2017年内

独立游戏开发团队Mojo Bones制作，BNEI发行的《撞击冬季》PC版将于今年的4月12日发售，而家用机则预定在今年内发售。"撞击冬天"原是一个气候术语，用来描述地球遭到小行星撞击后由于灰烬所引发的全球冬季，地球所遭遇的最近一次撞击冬天直接导致了恐龙的灭绝。

本作的故事也和游戏标题一样，讲述了地球遭到小行星撞击的8年后，地球陷入永不终结的冬季当中。玩家将扮演五人求生小队的领袖雅各布·所罗门（Jacob Solomon），为了熬过救援到来之前的30天，和团队成员一起艰苦求生。和其他类似的求生游戏一样，玩家同样需要通过探索场景来获得求生的资源。除了保证队友们的物质需求外，玩家还需要保证他们士气高昂。不同的队友有着不同的技能，玩家必须和他们通力合作才能在末世寒冬里生存下来。





赛车计划2
Project CARS 2

- 机种：PS4/XOne
- 类型：竞速
- 发行商：BNEI
- 发售日期：2017年内

以真实为卖点的竞速游戏"《赛车计划》系列"第二作《赛车计划2》将收录超过170台授权车辆，收录的车辆除了车迷们耳熟能详的各种跑车外，还将加入老式赛车、拉力赛以及印地赛事等经典赛车的车型。而根据官方宣传，本作的赛道数量是竞速类游戏史上最多的。

在画面方面，本作的进化也相当明显。虽然家用机版本相对PC版本缺少12K分辨率这个卖点，但全新加入的时间流逝以及天气变化依然使得本作的画面表现力非常惊人。除此之外，游戏还会根据赛道路面的材质，结合天气状况、赛车性能和轮胎材料来实时运算出玩家赛车的摩擦力以及抓地能力，以此给玩家带来最真实的驾驶感受。

PROJECT CARS 2







Switch On 百年老店再出发

君岛达己与宫本茂谈Switch以及任天堂的手游战略

在 Nintendo Switch 公布之后，原本默默无闻的高桥伸也成为了业界瞩目的名字。《时代》等众多杂志对他进行了专访。任天堂社长君岛达己也专门对他进行了介绍。

高桥伸也不仅是 Switch 的主设计师，此前他在任天堂也经历了众多重要项目。君岛达己说，在任天堂的众多关键项目中，如果说宫本茂是领导者，那么高桥伸也则是在一线的执行者。他对于每一个业务环节都非常熟悉，从每一款游戏，到相关的开发方向以及背后的环境。在任天堂存在宫本茂为首的软件派，以及竹田玄洋为首的硬件派，而高桥伸也是能够将软硬件双方融会贯通的关键人物。

"岩田先生担任我们社长的时候，高桥先生就是他的左膀右臂，为他提供项目进展以及各种方向性的建议。我就是通过岩田先生认识了高桥先生。我们一直通过这一层间接的关系打交道。"君岛达己说。"在岩田先生逝世后，我就获得了高桥先生的支持。"

君岛达己上任后开始着力提拔这些肱股之臣。过去提到任天堂，能够想起的无非是宫本茂、青沼英二等屈指可数的几个老一辈制作人。而君岛达己希望更多的青年才俊能够为世人所知。"现在我们要让全世界知道他们。这也是我现在的重要工作。"君岛达己说。

任天堂老社长山内溥生前曾说，任天堂绝对不会放弃硬件，任天堂不做硬件之日，就是退出游戏产业之时。但君岛达己说，在山内溥逝世前，对继任者们最后的指示是 ："未来由你们自己决定，但你们一定要创造出独特的体验，要做出其他公司无法模仿的东西，这是你们的任务。"这也是任天堂一直在做的事。


君岛达己

宫本茂说 ："山内先生有很多有趣的个人理念，一直是任天堂所坚持的。其中有一条，他认为我们是通过提供有趣的体验而赚钱的，所以我们只能把钱花在创造快乐上。这个贯彻始终的理念，让我们的工作变得更简单。因为我们不用想其他的事情，我们只要想怎么提供乐趣就可以了。"

任天堂深知自己在技术领域并没有优势，与科技巨头们相比，任天堂无法在最前沿的技术领域拼杀。因此前任天堂硬件领袖横井军平在很早以前就提出了"枯萎技术再思考"的理念，即任天堂不追求最前沿的技术，而是从别人认为已经过时的技术中，寻找一些特别的东西，经过任天堂的再设计，变成一种全新的产品。Switch 的设计也贯穿了这一理念。

宫本茂说，当别人都在技术之路上往前冲的时候，横井军平总是会退几步，然后纵观局势的发展。"在我年轻的时候，我们都想快速前进，有好几次，横井先生把我们拉住了，他说，你们要学会观察，退一步，观察一切。"任天堂倡导公司内永远需要一些唱反调的人，要防止公司内只有一种声音。在创意上冒进，而技术上不冒进，是任天堂的产品设计理念。而对于枯萎技术的坚持，使其总能有效控制硬件成本。

对 Switch 而言，平板电脑早已不是什么新技术，但将其变成一部可在大屏体验与移动体验之间无缝切换的新概念产品，同时利用 HD 振动的全新力回馈技术，将会给玩家带来独特的新体验。而这是目前所有家用机和平板电脑都无法给予的。任天堂就是靠这种产品的独特性，吸引消费者产生想要尝试一下的好奇心。当然，创新总有风险。Wii U 同样有创新的理念，但市场并不买账。Switch 是否会成功，目前谁也无法预知。但只要任天堂不断创造能激发好奇心、带来乐趣的产品，就总有创造下一个 Wii 风暴的机会。

君岛达己上任后两件大事，一个是 Switch，另一个就是手游。在任天堂这样一个曾经靠硬件发家的公司，内部硬件派的势力早已枝繁叶茂。加上老社长曾经的"谕旨"，以及日本企业本身的守旧作风，要打破陈规并不容易。但是面对手游成为全球业界主流的事实，以及公司业绩的急转直下，任天堂不得不加入手游市场。2015 年末，君岛达己在上任演讲中说，任天堂做手游的目的，是让手游庞大的玩家群了解任天堂的 IP，最终目的是让这些玩家进入任天堂的平台。同时利用手游提高任天堂原有 IP 的知名度，从而提高其家用机版的销量。《精灵宝可梦 GO》的现象级成功，已经大大提升了《精灵宝可梦》的知名度，可以



握这个"度"。《精灵宝可梦 GO》将线上与线下结合，创造面对面的社交体验，无疑更符合任天堂的理念。可惜的是该作并非任天堂内部作品。《超级马里奥 酷跑》的一次性付费也符合任天堂一贯的商业理念，但并不是一个能发挥硬件特性的创新产品。任天堂在手游上的摸索，还有很长的路要走。但只要坚持独创性、创造快乐的理念不变，任天堂永远都是一家值得尊敬的企业。



说是一个很好的案例。

在《精灵宝可梦 GO》之后，更接近传统的《超级马里奥 酷跑》上线，下载量很快突破了 7800 万。不过付费率并未达到任天堂原先预计的超过 10% 的目标。但君岛达己表示对此成绩感到满意，并相信其已证明了一次性付费是可靠的商业模式。

任天堂的第一批手游，每一款都是对商业模式的试水。最近上线的《火焰之纹章 英雄》，则是大胆走上了对手游来说主流的 F2P 模式。游戏上线不到半天，下载量已超过 100 万，收入很快超过 500 万美元。君岛达己说："通过这些商业化模式的实验，我们已经对手游业务拥有充分的信心。"

这三款标志性作品，代表了任天堂手游之路的三个方向。从"创造快乐"的公司核心理念来说，F2P 这条路可能是有悖初衷的。关键在于如何把

任天堂不追求最前沿的技术，而是从别人认为已经过时的技术中，寻找一些特别的东西，经过任天堂的再设计，变成一种全新的产品。

日本街机业不落之谜

全球的街机产业正在消失，但在日本保留了最后一片净土

家用机与手机正在全球范围内绞杀街机——除了日本。

家田启佑气定神闲地坐在一台街机前，他面无表情地对着屏幕，双手却在飞速地操作着摇杆和按键。一个个格斗家跳了出来，都被他快速的干掉了。屏幕上时不时闪过"Perfect"的字样。但这一切突然逆转了，他的一个开场失误，导致战局急转直下，他很快被 KO 了。

家田不动声色地站起身来，拍了拍身上的灰尘，拿起自己的公文包，准备参加 5 分钟后的客户会议。

"老实说，我知道这些游戏都可以在我的手机上玩到。但只要 100 日元，我就能在大屏幕上玩 20 分钟——甚至更久。"家田说，"这些游戏，特别是那些老游戏，在哪里玩都一样，所以每一家街机厅感觉都差不多，就算你是第一次进去，也能很快沉浸在里面。"

这是下午 4 点钟的东京新桥站附近，这家 Game in Rido 街机厅里有一半的上座率，大部分顾客都是工薪族，他们通常是要再参加一个客户会议才到下班时间。这是在街机厅里消磨时间的最佳时间段。

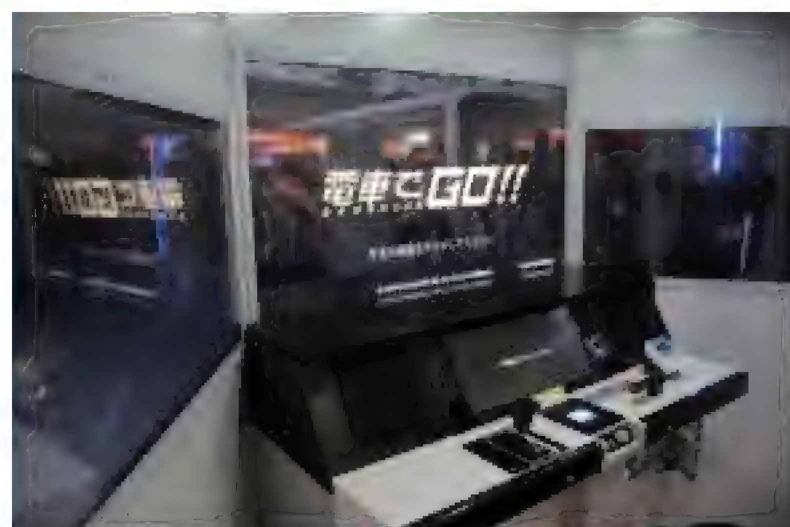
过去 40 年来，日本的街机业经历了几次大起大落，如今虽然已不比辉煌时期，但仍然处处能够看到它的存在。在日本的文化史上，街机保留着自己独特的地位。全球流行文化与宅文化的进化，并没有淹没日本的街机业，当然它的萎缩也是在所难免。

在上世纪 80 年代中期，日本的街机业达到了鼎盛时期。当时日本全国的"GAME CENTER"多达 4 万 4 千家。而到 2016 年，根据日本游乐产业协会的数据，目前正规登记的街机厅数量只有 4856 家。尽管如此，日本街机业坚强地活了下来，经过了这些年的衰退之后，目前已保持稳定。日本的几大主要游戏公司，虽然主要收入都是来自手游和家用机游戏，但仍然在生产街机，运营街机连锁店。

《狂热街机！涡轮驱动的日本街机世界》的作者 Brian Ashcraft 说："SEGA、Taito 和 Namco 等公司依旧相信，开发街机游戏仍然是保持他们公司身分的重要元素。他们认为，这是我们的发家之本，我们必须坚持做下去。街机在日本从未像美国和欧洲一样在大街小巷消失。"

如今日本的街机游戏供应，从 90 年代的每月好几款，减少到每年区区数款。同时玩家的平均年龄也符合日本的老年化趋势。过去 20 年是日本经济的"失落 20 年"，据日本新生银行的数据，这 20 年来，日本男人与小孩的每月零花钱数量降低了一半。而这就影响了作为街机厅最主要的收





▲在家用机上几乎绝迹的《电车GO》，刚刚宣布推出街机新作。



▲Koei Tecmo刚刚公布的VR街机筐体"VR SENSE"，对应作品包括《真·三国无双》新作。

SEGA、Taito 和 Namco 等公司依旧相信，开发街机游戏仍然是保持他们公司身分的重要元素。

入来源。

2006 年，日本全国街机厅的总收入为 7000 亿日元，而到 2014 年已经降低了 40%。日本的主要游戏公司不得不做出战略调整。20 多年来一直是街机厅重要作品的"《街头霸王》系列"，在去年首次宣布家用机版将会比街机版更早发售。

走进日本任何一家街机厅，你都看到这个国家老龄化的程度。比如前面提到那家新桥的街机厅，里面的顾客大多是 40 ~ 60 岁的工薪族。在那个悠闲的午后，那里有一个保险推销员，两个办公室用品供应商的管理人员，一个地产经纪人，还有一个即将开始上晚班的饭店经理。他们大多非常擅长街机游戏，几百日元能玩几个小时。他们玩的游戏都非常古老，有 90 年代的麻将游戏，有 80 年代的《俄罗斯方块》，还有二十多年前的高尔夫游戏。每一天，在日本各地的街机厅都能看到同样的场面。那些存在了几十年的街机，至今仍在为店家创造收入。

对于很多上了年纪的工薪族来说，这种街机厅让人感到放松，能够带来怀旧的感觉。这种怀旧之情，为日本保留了最后一片街机净土。而在世界的其他地方，街机正在绝迹。据统计，偌大的纽约市，总共只剩下 9 家街机厅。

街机文化之所以能在日本得到保留，也反映了这个民族的特性。日本人总是能很好地保留传统文化，因为很多日本人能够几十年如一日地专注于一些事物，无论是工作还是娱乐。

"我从中学开始进街机厅，从此再也没有停止过。" 31 岁的超市经理石垣广说。现在他仍然保留玩街机的习惯。有时候他会早上 10 点街机厅开门时就进门，还带上他的女友，花个 2000 日元，在里面玩个 90 分钟。他玩《太鼓达人》，她在旁边玩《Chunithm》(SEGA 的音乐游戏)。"我大学毕业后就不玩街机了，但是认识了石垣后又开始玩了。" 她说。"我很快又爱上了这些游戏，现在经常在午休时间自己跑过来玩，或者在等车的时候玩一会，大概一个星期能有 5 个小时。我还是打得很棒。"

他们光顾的这家街机厅叫做 Gulliver，有 3 层楼，是在日本相当常见的街机厅格局。店长根据不同顾客群的需求进行了合理的布置。店里有适合年轻人玩的游戏，也有适合中老年人玩的怀旧游戏。通常晚上来的以学生居多，他们一般每次消费 1200 日元左右。而四五十岁的中年人经常是早上来玩几个小时。这家店的很多细节都很考究，有些游戏的音量故意调得很小，有些很大。需要长时间游玩的街机，配的椅子都很柔软。店里的二楼是各种比较高端的街机，有大型的舱体，巨大的屏幕，动作感应设施等等装备。这是为玩家提供在任何其他游戏设备上都无法获得的游戏体验。这里的一些热门游戏，要排队一个小时才能玩到。

"日本的游戏公司们一直都知道，他们要给街机厅的顾客一些特别的体验——在家中绝对不可能获得的游戏体验，" Brian Ashcraft 说。"过去很长时间都是靠计算性能，街机游戏总是有更好的画面与更高清的屏幕。但现在主要是靠一些物理设备，是那种因为太大不可能搬到家里的设备。"

井上幸之助的半辈子都是在游戏中度过的。他永远记得 30 年前的那一天，他从那一天开始永远地迷上了街机。那一天，他在放学回家的路上，经过街机厅的时候发现里面来了一台新机子——《OutRun》。世嘉的这款街机游戏，做了一个模拟赛车的驾驶舱，让玩家仿佛坐进了赛车尽情驰骋。你只要花几百日元，就可以驾驶法拉利，在加州的高速上狂飙。街机还会模拟出震动与摇晃，让玩家在加速与过弯的时候更有真实感。《OutRun》是当时为数不多的拟真型街机，它成为了日后街机对抗各种竞争产品的大杀器。

如今位于东京涩谷的 SEGA HI TECH LAND，每天吸引 800 多名顾客，各种大型体感街机是其主要魅力所在。该店经理说，七八十代时，日本的多数街机厅是那种黑暗狭小的场所，甚至有点恐怖。而现在的街机厅明亮而豪华，充满了科技感，是一个让人感到舒适的场所。一个正在店里玩《太鼓达人》的女顾客说，她为了玩这游戏专门买了套鼓槌："我想，专门为一款街机厅的游戏买个鼓槌好像很奇怪。但这是我生活的一部分，我来到这里，没人打搅我，我可以想多用力就多用力地打鼓。



▲SEGA的《SOUL REVERSE》街机新作，该作原为手游，街机版支持10对10的联机动作对战玩法。

你玩的仁王可能是个假的“一剪梅”

从最早的IP公布到如今游戏发售，这一路走来可谓算是现代浮躁游戏界的一个奇迹。在“忍者小组”以及多次公开测试修改的结果下，最终带来的成品以其优秀的素质，在发售之前博得了媒体界的一致好评，游戏价格也水涨船高，以至到游戏发售当天，便成为了极度火爆的现象级游戏，在世界各地都出现了卖脱销的情况。然而，这款游戏是否真的如此出色？作为第一时间白金、游戏时长快达200小时的玩家而言，本人觉得《仁王》多少还是有些瑜不掩瑕。

现象级大卖的背后

首先，谈一谈《仁王》的大卖，这其中就包含许多游戏之外的成分。

《仁王》前后一共发布了三次公开试玩版，而每一次的内容和系统都大有不同，虚心接受玩家们提出的意见进行不断修改。这样的举动无疑另这以暴死多年的IP瞬间成为了玩家们饭后讨论的话题。说句实话，对一个游戏投资再多的广告资金，并不如一个试玩DEMO更加深入人心，最近的正面例子就有《尼尔 自动人形》，而反面例子则是索尼自家的《地平线 期待黎明》。

另一方面，游戏的相似性也对大卖起到了很大的帮助。从最初2015年E3放出的时机试玩，到第一个DEMO问世，整体的游戏风格便有点些向上一个日系热门IP“魂系列”靠拢，而在之后的两次DEMO修改中，忍龙小组的忍龙既视感也带进到这款游戏之中。游戏之间的攀比向来是玩家们最爱争论的话题，《仁王》的借鉴，再到制作人公开表示的确有受“魂系列”启发，仁王秒血缘、黑魂秒仁王等一类言论立马横扫各大游戏社区，使其立马成为了去年年底最具话题性的游戏。要知道，十年前的宣传视频《仁王》更像是一个无双游戏。

最终，发售前日，国外媒体IGN打出9.6的史诗级分数算是为《仁王》的成功一锤定音。

名不副实？

既然如此，《仁王》的成功是否归功于商业炒作呢？也并非如此，游戏的优点还是能够列举出很多，游玩过的玩家都能感受到其所带来的魅力。不过这份魅力实在是攀不上IP的热度和媒体的高分。

做为第一时间速通的玩家，那时网上没有太多参考教程，全靠自己的摸索与反应度过一个又一个难关。不得不承认当我通关的那一刻，我对仁王有说不完的赞美之词，“一剪梅”的高难度设计、精确目押后的华丽操作都令我停不下来，然而正是我继续的钻研，毁掉了之前我对《仁王》怀揣着的所有好感。

完成最后一关时我的等级与任务相差了大约五十级，关卡难度那时觉得要比黑魂高上不少，途中不少BOSS一次击败给我带来了不小的成就感。随后我便随意玩了几关高难度的强者之路，便投入到收集奖杯的过程中，重新回到了第一关，而这一回，印证了游玩DEMO时最坏的猜想——压制。小怪对我几乎没有了威胁，地图上的火焰可以直接从上面走过去，也没有开启捷径的必要，一路奔向BOSS房间，还没等BOSS出手便送走了BOSS达成了任务，前后时间没有超过3分钟。那一刻我有股说不出的滋味，仿佛小孩子垒起的积木高塔轰然倒塌一般，仿佛之前从BOSS身上获得成就感就像是一个笑话。

并不是说装备压制不好，但个人觉得他不应该出现在这样一款能给玩家带来极大成就感的游戏之中。以往，你可以和朋友谈论到鬼泣、忍龙你是如何华丽的完成最高难度，给予你的朋友传授一些攻略“魂系列”BOSS的心得，或者在遇到困难的时候看看攻略视频，与人交流看看是不是自己战斗的思路出现了问题。然而，这些在仁王都不复存在，你需要的只是等级，一套精良的装备，和一个非常赖皮的武技招式。



■2005年E3《仁王》影像。

而以上问题在深入二周目后更为严重，其“暗黑破坏神式”充满变量的装备属性和无限提升装备的空间使得其向一个奇怪的方向前进。举个例子，在游戏发售的第一周，各大社区都在讨论BOSS的打法和各类武器的使用心得，而此时此刻，更多的帖子则是在说如何打出最高的伤害、如何锻造出一套神器横走逢魔。试问，会有人因为你垃圾装备通关了暗黑3折磨X难度而感到吃惊嘛？更多只有“你为什么不刷装备，不去练级”的闲话，《仁王》其实也是如此，只不过动作游戏的外衣保护起来罢了。不过也有喜欢这一套的玩家，其中欧美玩家更是占据了多数，例如此类的游戏还有《全境封锁》、《命运》等，这也是为什么IGN能给出9.6分中一部分的原因。喜欢的类型与喜欢的题材相结合，欧美玩家表示完全无法抵抗，纷纷买买买，直接造成了欧洲地区的游戏脱销。

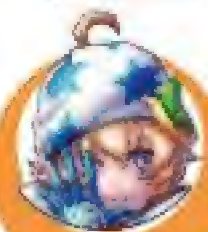
旧习难改？

上文所提大多都是些主观看法，而《仁王》这次的客观缺点也能列举出很多，这也与光荣方面有着很大的关系。

提到光荣，玩家们美名其曰脱裤魔，法宝有三：丰富（能刷）、深度（重复），大腿白。《仁王》自然也一个没落下。游戏中永远都是妖鬼、独眼、长舌鬼，僵尸、天狗、大骷髅。那第一章的BOSS怨灵鬼流程中就要打上四五遍。而装备，便是一遍又一遍的锻造、重铸、合魂，消耗大量的金钱就要去不断的刷金钱最多的那个任务，实在是够无趣无味的。地图的设计也有些问题，虽说关卡路线非常优秀，但缺乏特点的美工、千篇一律的贴图非常容易造成玩家迷路，纯粹为了难而难的设计。

新标杆？

上文虽都是些对《仁王》的反面看法，但不可否认本人在其中还是获得一段非常美好的时光。这多口味融合而出的《仁王》也可以算是开括出了一个新的动作游戏类型。但是想复制曾经的“无双”一般，万物皆可“仁王”？火候还是差了那么一点。



六等星 **《仁王》无疑是一款优秀的游戏，但并不是优秀的硬核动作游戏。他的硬核来自于游戏的不合理，却用堆砌数据去弥补，这违背硬核游戏应有的精神。**

《仁王》能否成为Koei Tecmo原创品牌中的一颗新星？

在各大游戏媒体的一片赞誉声中，《仁王》这款在12年前就已经公布标题的游戏终于发售了。不过像《最终幻想15》那样，用“12年的等待”形容这部作品似乎又不是那么合适，毕竟在2015年的E3展之前，相信还记得Koei曾经公布过这个作品的人或许并不是很多，嗯，在这个游戏刚公布的时候，Koei还叫Koei，而不是Koei Tecmo。

不过这些都不重要，《仁王》的制作人，也是Team Ninja主管的早矢仕洋介在访谈中透露，《仁王》的开发中曾经几度推翻了原有的构思，现在发售的《仁王》与最初的企划相比，实际上也只有“金发碧眼的外国武士的日本之旅”这一共通点。甚至于做成一个致敬“《黑暗之魂》系列”的受死型动作角色扮演游戏这一基本构想，都是三四年前才正式敲定的，因此对大多数玩家来说，《仁王》就是一个完全意义上的全新作品。

自从“《黑暗之魂》系列”掀起了一股受死游戏（玩家在游戏中操作的角色极易死亡，通过不断在游戏中死亡来磨炼与提高自己，因此在过关后能够获得巨大成就感）的热潮，各种同类型的跟风作品也是层出不穷。《仁王》打着“黑暗战国动作角色扮演”类型的旗号进行宣传，而最初放出的Alpha试玩版中极高的难度，各种致敬“《黑暗之魂》系列”的系统与要素，给人一种Team Ninja看来也是要来“蹭一把热度”，做一款“和风黑魂”的感觉。但是随着从试玩版到正式版越来越趋于合理的数值设计，以及各种独特要素的加入，玩家们也逐渐意识到Team Ninja并不是单纯想要做一款跟风模仿“《黑暗之魂》”的“和风之魂”，而是想要做出属于自己的东西来。

以开发“《忍者龙剑传》系列”而知名的Ninja Team在战斗系统设计上，融入了自身对于动作游戏制作的独特理念。本作战斗系统的核心是残心与三段架式切换，而随着玩家各种武器的武技越学越多，各种战斗技巧也越来越丰富。玩家在《仁王》中看不到架着大盾的二人转回合制攻防，而是“削精→破防→杀敌”这一快节奏的进攻体系。除此之外，《仁王》还引入了类似“《暗黑破坏神》系列”庞大而丰富的装备系统，各种不同等级品质以及随机附带的能力词缀的装备，在加上合魂继承能力与随机重铸能力的设计，通关后解锁的神器掉落机制等等，给游戏带来了几乎无限的可供“刷刷刷”的空间。就我自己的感受来说，《仁王》一周目前半可以当成《黑暗之魂》玩，一周目后半可以当成《忍者龙剑传》来玩，二周目开始则直接当成《暗黑破坏神》来玩。另外对于不擅长动作游戏的玩家，除了可以利用等级和装备压制之外，制作组还贴心地为玩家准备了忍术和阴阳术这一能够大幅度降低战斗难度的技巧，更为合理的难度和玩法也让这部作品也扩大了完结受众群，显得并不那么核心向。加上号称由光荣创始人、前社长襟川阳一监修的在日本经久不衰的战国历史题材剧本，以及与主角威廉与猎魔人杰洛特颇为神似的造型，一份游戏可以玩到多个游戏的特色和优点，岂不是很划得来？——好吧，这句是我的玩笑。

不过《仁王》也确实给游戏开发带来了一种思路，对于一个原创品牌如果制作组没有设计出令人眼前一亮的独特新要素的能力，那么将热门游戏中的诸多受欢迎的流行要素巧妙地结合在一起，一样可以做出一款出色的游戏，还能够在原有要素的基础上获得进一步拓展和突破。当然这与制作组本身的实力是分不开的，拙劣的制作组只会将之整合成一个劣质山寨品，毕竟操作手感、难度曲线和数值设计也是影响游戏品质的重要因素。而依靠Team Ninja深厚的开发功底，《仁王》在这些方面做的显然是相当不错的。

《仁王》成功了吗？答案是显而易见的，发售后玩家中掀起的如潮好评以及世界各地都卖到断货也证明了这点，如果不是Koei Tecmo过于保守的出货量，本作在销量上必然能有进一步的表现。相信Koei Tecmo一定也意识到这个品牌在商业上大有可为，你看这不《仁王》刚刚发售，主角威廉就立马去了隔壁“《无双》”片场，正式参战即将于3月底发售的《全明星无双》。而和伊达政宗、真田幸村等人气战国历史人物有关的DLC也会在之后推出。我们有理由相信，《仁王》凭借其本身的素质和现在的人气，续作的企划也差不多该放到Koei Tecmo高层的办公桌上了。在“《无双》系列”变成奶粉量产作，历史模拟系列依旧小众的今天，相信《仁王》可以成为Koei Tecmo原创品牌中的一颗冉冉升起的新星。同时因为“《黑暗之魂》系列”已经完结，我们同样也期待《仁王》能继续扛起“受死游戏”这一类型的大旗，让这个类型继续发扬光大下去。



▲威廉：终于可以不用落命了，各位我要去隔壁无双片场割草啦！

水无月

《仁王》可以成为Koei Tecmo原创品牌中的一颗冉冉升起的新星。

照顾普通玩家不是锅 《仁王》只是更为传统的ARPG罢了



▶实战中追求斩下敌人首级的上段，在游戏中就容易破鬼的角，破了鬼角之后还能给瞬间打空鬼的精力造成长的硬直，这些细节设定可谓妙不可言。

今年 2 月份是家用机游戏群体新语录和表情包爆发式出现的月份，原因无疑是这个月话题作和大作太多了，兴奋之余也迎接不过来。而当中讨论得最热烈的，毫无疑问就是一听到名字脑里便自然回荡起一首《一剪梅》的《仁王》。

《仁王》为什么会受到这么多玩家，特别是“《魂》系列”（本文姑且将《血源诅咒》也归类到这里面）的玩家关注？这个过程还真值得一谈。《仁王》虽然是一款公布了已经超过 10 年的作品，但是正式亮相（这里指有实际游戏画面公开）还是 2015 年的 TGS 期间。如果回顾一下当年的视频，相信大家会觉得本作其实更像《忍龙》，也只有一点点《黑魂》和《鬼武者》的影子（UCG380 期的报道也是如此写的）。这样说来，这种印象似乎跟现在一部分《魂》玩家对本作的评价和印象相一致。《仁王》之所以让人觉得像“《魂》系列”是在本作第一个试玩版公布之后，近乎雷同的系统和极高的难度自然而然地让人将本作和“《魂》系列”画上等号。但当时的关注度还不算特别高，引爆本作舆论热潮的，应该是 IGN 给出的 9.6 超高分之后（国内甚至不少网店在评分出炉后恶意提价），这个分数比包括《血源诅咒》在内的很多 3A 级大作都要高分。因此，不少原本没有兴趣或打算观望的“《魂》系列”玩家也跃跃欲试了。而本作的负面评价，也大多来源于这些“《魂》系列”玩家，理由也颇为有趣，概括成一句话，就是本作抄“《魂》系列”却抄得不像……

诚然，作为模仿者的《仁王》也确实没有学到“《魂》系列”的精髓部分，比如复杂而巧妙的地形设计和陷阱设置、丰富的敌人种类等等，这些都是不争的事实。但是《仁王》也并非一无是处。

提到 Koei Tecmo（以下简称 KT 社）的抄，或者说是借鉴，就不得不说一个近两年的例子，那就是《讨鬼传》。《讨鬼传》借鉴了《怪物猎人》的形式，但是游戏的核心部分和风格都是自成一派的。两者之间的精髓部分也几乎完全不一样。这一点，套用到《仁王》和“《魂》系列”之间也同理。《仁王》很多方面特别是难度的设计不如“《魂》系列”，但更侧重于战斗的爽快以及对新手玩家的照顾和妥协。它借鉴的过程也几乎跟《讨鬼传》如出一辙。最早的体验版备受恶评，但是通过收集反馈意见进行修改，并且重新发布体验版，如此反复三次最后才把成品推出。所以 KT 社最起码还是有基于大部分玩家意见、迎合大部分玩家来调整本作的。单纯把本作当成“《魂》系列”的代替品，或者以“《魂》系列”的标准套用到本作中，未免太过一厢情愿。

或者有人会认为，《仁王》后期穿上极品装备两刀就能砍死 BOSS 有何乐趣？这个在初期的试玩版无法体验得到，何以反馈意见？这总没法洗地了吧。这个问题还是得讨论《仁王》到底是面向哪些用户群体而制作的。喜欢挑战难度的“《魂》系列”玩家难免会对《仁王》的数据设置感到不满，但站在 KT 社的角度，他们不能忽略还有很多不太擅长动作游戏的玩家，这些玩家长久以来的习惯就是通过练级降低难度，而且我相信这部分玩家绝对占多数，选择偏袒这些玩家其实并无不妥。所以，你可以不喜欢后期刷装备秒 BOSS 的设定，但从客观的角度来讲，这并不是扣分的理由。除非游戏存在不刷等级就不能靠技术打过去的地方——然而这种地方，笔者不打支线正常游戏通关下来还没遇到过。甚至退一步来讲，极品装备是可以不穿的，等级是可以洗的，隔壁《MH》就一堆“裸奔”达人，但即使“裸奔”他们也不会拿着烂武器去打因为这是有时间限制，也从没见过玩家抱怨这一点。《仁王》玩家想挑战高难度，难道就不能基于作品自身来设置条件？一定要套用别的游戏标准来设条件？

另外，笔者认为《仁王》的系统设计是非常有特色，而且相当有文化底蕴的。这里列举两个例子，比如战斗系统特意分了上、中、下段、居合这些架式，其实是参考了日本剑道的架式（即：上段、中段、下段、八相、胁构，统称为“五行の构え”），不同的架式在实际的剑术攻防中是有不同意义的，比如上段攻击性强但是破绽大，中段攻守兼顾等等。《仁王》的战斗系统在一定程度上将不同架式的区别展现出来，但同时也为兼顾爽快和观赏性进行了调整，让大多数玩家都能轻易理解不同架式的区别。所以在战斗中，特别是跟人类敌人战斗的时候多少能体会到剑术对决的感觉（这种感觉在早期的试玩版中尤为强烈）。其次还有“残心”，这也是日本的武道和艺术文化中的一个概念，武术中的“残心”指出完招式之后身心皆不松懈，不留破绽，以展现一种形式美（其实粗俗一点也可以理解成“打完装个逼”），而在《仁王》中，使用“残心”能够获得各种增益效果，相信这也是制作组为了展现这种“美”而鼓励玩家使用的。正因为有这样的底蕴，《仁王》的战斗系统比“《魂》系列”更值得玩味。就算抛开这些深奥的东西，《仁王》中阴阳术、忍术这些设定实用性也非常强，在战斗上可以玩出很多花样来，这也是我喜欢《仁王》的一点。

所以《仁王》到底值不值一个超高分？显然还不到，但也绝非一个抄得不像又不如前辈的作品。至少，本作很值得推荐给一些喜欢日本文化，又有耐心的动作角色扮演游戏爱好者。



宇宙人 **站在 KT 社的角度，他们不能忽略还有很多不太擅长动作游戏的玩家，这些玩家长久以来的习惯就是通过练级降低难度，而且我相信这部分玩家绝对占多数，选择偏袒这些玩家其实并无不妥。**



黄金眼
GOLDEN EYE

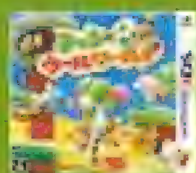
■COS角色 威廉　■出自《仁王》
■Coser 三日月　■插画 西达cida

视频黄金眼



http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

波奇和耀西的毛线世界
ポチと！ヨッシー ウールワールド



3DS

[25]

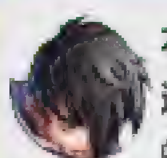
■Nintendo　■平台动作
■2017年1月19日　■日版

游戏简介：本作是Wii U上的《毛线耀西》的加强版，类型为风格可爱的横版过关ACT，游戏的主角由“《马里奥》系列”中的人气角色小恐龙耀西担当，玩家可以在本作中见识到一个由毛线编织而成的美丽童话世界。

•小清新　•酣畅爽快

优点
• 玩法丰富有趣
• 关卡设计绝妙
• 操作手感出色

缺点
• 全收集难度略高
•BOSS战过于简单



本作共有54个关卡，全收集物品更是多达1500个以上，无论你是追求悠闲游戏的玩家，还是收集欲望爆表的强迫症患者，本作想必都能让你满意。游戏角色动作流畅，操作手感同样十分出色，关卡设计更是堪称横版ACT的典范，除了满载跳跃、射击等动作要素的传统关卡外，还有小龙耀西骑乘摩托车、化身人鱼、操纵飞机等创意无限的特殊玩法，使玩家感受到在各种场境中的不同操作体验，本作可以说是一款挑不出什么大毛病的全优ACT。

热血推荐



▲耀西骑着波奇奔跑在毛线世界之中。



从Wii U版移植而来，画质难免劣化，但游戏针对New 3DS主机进行了优化，达到了60帧的流畅度，而针对掌机也在操作细节方面进行了相应的适配。本作保留了所有关卡并追加了许多游玩要素，比如波奇和小波奇就是自带的“攻略狗”，可以协助耀西躲过陷阱甚至是找出关卡的隐藏要素。



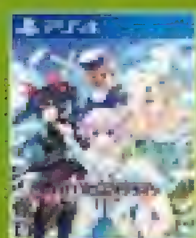
以毛线为主题的本作，其整体的画面表现相当讨喜，但可爱的画风之下实则是越来越难的关卡，以及能让完美主义者抓狂的超多收集品。游戏的整体画面与Wii U版相比无疑是缩水了不少，但新增加的14个关卡为本作带来了更丰富的游玩内容，不同关卡的不同风格与设计也很难让人感到厌倦。

VG评论 COMMENTS

88888888 评《波奇和耀西的毛线世界》：
游戏轻松欢快，画面很有亲和力。除了收集闯关还加入了跑酷的小游戏，游戏趣味十足 3DS上强烈推荐 可以说相比《超级马里奥3D大陆》和《新超级马里奥兄弟2》来讲更有乐趣性的作品。

life max 评《波奇和耀西的毛线世界》：
挺好玩的，就是到第五世界后，有点对毛线设计的视觉疲劳。

四女神ONLINE
四女神オンライン



PS4

[20]

■Compile Heart　■动作角色扮演
■2017年2月9日　■日版

游戏简介：用虚幻引擎4开发的“《海王星》系列”的最新作。本作的舞台出自于原作四女神之一贝露喜爱的网络游戏《四女神ONLINE》。玩家可以操控包括四女神在内的众多角色，化身内测玩家享受幻想世界的乐趣。

•fans向　•二次元萌

优点
• 漂亮的画面
• 可使用角色多
• 操作容易上手

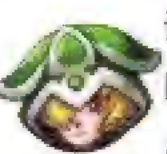
缺点
• 战斗系统单调
• 弱智的同伴AI



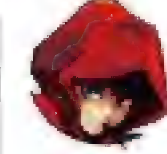
由虚幻引擎4带来的视觉效果非常明显，更加精细的建模、更为流畅的动作足以让系列粉丝欣喜万分。但是在漂亮的外表下也有许多瑕疵，不稳定的帧数、毫无作为的AI、单调的战斗系统让玩家很快就会生厌。**尤其是战斗方面，即使角色们都有各自的职业和技能，但实际上到最后也只是单一的按键连打。**故事方面取消了Live2D演出是一大遗憾，剧情相较系列作品更注重角色之间的互动，却少了些游戏玩家喜爱的玩梗环节，总的来说还是粉丝向的作品。



▲系列最新作化身动作角色扮演类型，进一步增加游戏爽快度。



该系列又一款需要靠角色爱才能坚持下去的粉丝向衍生作品。整体画面表现可圈可点，角色性格非常可爱，建模比较精致，对话中的各种搞笑梗与捏他都是能让系列粉丝感到一定满足的优点。然而战斗系统却一如既往的尴尬，锁定后不断按键的过程相当枯燥，更谈不上什么爽快感。



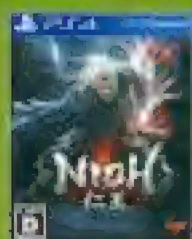
本作可谓继续瞄准粉丝群体，可爱又华丽的人设、搞笑而花样玩梗的剧情都是本作吸引人的地方。画面虽然相比起以前要出色但在PS4中还是比较差的水平，而且帧数也不稳定。游戏本身也做得没什么难度，刚上手的兴奋过后就剩下重复和枯燥。

VG评论 COMMENTS

山姆N 评《四女神ONLINE》
本作依旧延续了系列的优良传统，那就是ねぷねぷです！

失落之诚 评《四女神ONLINE》
这一作中出现了两个新人物 ：桐人（其实名字叫是 ：桐雅），和著名游戏里的喵～（名字叫 ：+黑猫姬+）。

仁王
NIOH



PS4

[25]

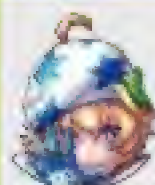
■Koei Tecmo ■动作角色扮演
■2017年2月9日 ■中文版

游戏简介：这款充满黑暗风格的动作游戏，是以贼人嚣张跋扈，妖怪肆虐的日本战国时代为舞台，以史诗人物“三浦按针”为蓝本创造出的金发武士威廉为主人公，讲述了一段在战乱中追寻“爱人”的故事。

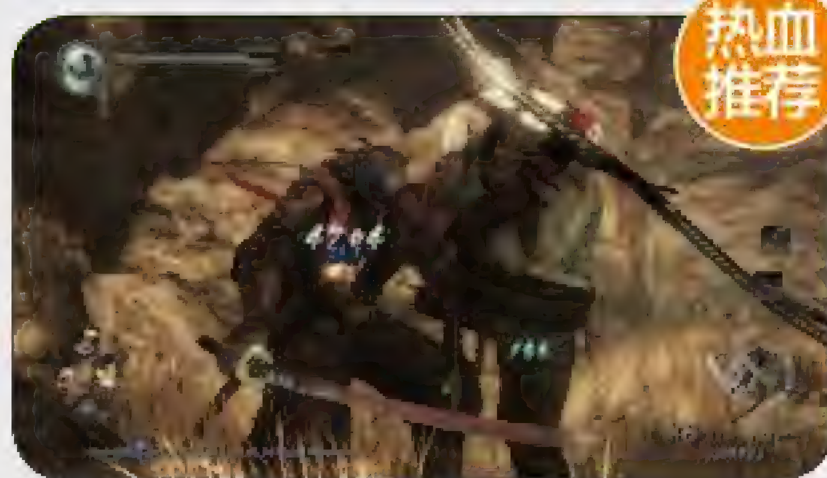
·硬派核心 ·酣畅爽快 ·抖M专属

优点
· 战斗系统极具深度
· 动作手感一流

缺点
· 地标不明容易迷路
· 怪物种类过少
·BOSS 设计缺乏特色



多次测试进行修改后的《仁王》可谓将动作游戏抬到一个全新的高度。爽快却并不浮夸的招式设计，同武器上中下三段灵活切换，按键操作频率恰到好处，使得不同程度的玩家都能以适合自身的方式体验这款动作游戏，尤其是回气系统将原本限制玩家的精力变成了进攻的节奏，只要使用得当便能打出相当华丽的操作。不过游戏在许多地方都能找到些借鉴的影子，**怪物种类的稀少和缺乏特色的 BOSS 也使得游玩到后期有些单调，最终还是走上了光荣游戏的老特色——刷。**



▲依旧是“忍者小组”那帅气无比的处决动作



本作在关卡设计和战斗系统上可以说是“《黑魂》系列”和“《忍龙》系列”的结合体，不同种类的武器和辅助技能为游戏提供了多种流派玩法，不擅长动作游戏的玩家也可以靠等级和邪道碾压。丰富而庞大的装备系统也让玩家可以乐此不疲地刷上很久。不过地图设计相对单调以及敌人种类太少是其缺点。



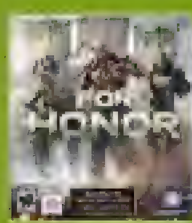
本作的战斗体验给玩家的感觉相当惊艳。出色的打击感以及连段系统让人眼前一亮，不同武器使用起来有截然不同的感觉，玩家能在与强敌交手的屡败屡战中通过尝试不同的套路来获得乐趣。但由于敌人以及地图种类少的缘故，游戏后期的重复度比较高，地图设计也不够精妙，有点可惜。

VG评论 COMMENTS

沉迷者 评《仁王》
发现光荣的游戏总是缺少后劲。《讨鬼传》也好，“《无双》系列”也好，游戏前半部很爽，后半部就是刷刷刷。《仁王》后几关大量重复的敌人很容易产生麻木感。

Jtballack 评《仁王》
“后黑魂时代”第一个大赢家。《仁王》就是《仁王》，不和《黑暗之魂》比深度，不和《暗黑破坏神》比装备，不和《忍者龙剑传》比难度，不和《讨鬼传》比合作，但就是好玩，刷得爽快。

荣耀战魂
For Honor



PS4/XOne

[25]

■Ubisoft ■动作
■2017年2月14日 ■中文版

游戏简介：《荣耀战魂》将玩家带到了中世纪时期的战场上，玩家将从骑士、维京人以及日本武士三大势力中选择一名英雄，在战场上为了荣耀和胜利与对手展开热血沸腾的冷兵器决斗。

·竞技对战 ·硬派核心

优点
· 易学难精的战斗
· 帅气的角色动作
· 画面精美

缺点
· 乏味的单人模式
· 初期版本角色不够平衡
· 不稳定的网络状况



作为游戏市场上少见的以冷兵器决斗为主题的动作游戏，本作的战斗系统简单却不失深度。配合精美的画面以及帅气的角色动作，**单纯喜欢冷兵器对决的轻度玩家能很快在本作中找到相应的乐趣，而钟情于对抗以及决斗的玩家则能从数量繁多的角色以及富有深度的战斗系统中获得成就感。**丰富的游戏模式也满足了不同玩家的需求，而同时重视玩家技巧与策略的战斗系统则让本作的战斗变幻莫测。相比之下本作的单人模式相当乏味，网络状况也一如既往地不够稳定。



▲在全新动作捕捉技术的支持下，本作角色动作相当真实。



剑斗游戏爱好者的终极选择，除了对刀剑战斗出色还原的操作外，多人对战的配合以及对技能和地形的利用也让本作拥有了更多的可研究之处。不同阵营的英雄各具特色，按照育碧之前的说法，本作还将向玩家提供长期的内容更新，如果后期服务器质量可以优化的话，绝对是值得入手的佳作。



这绝不是一款简单的猜拳游戏，在与敌人看似简单的攻与防之间实则有着诸多的心理博弈，并且需要根据对手的动作快速反应来对抗，可以说是一款相当硬核的动作游戏。12 位不同的英雄以及不同模式不同规则的玩法使得这款重视 PVP 的游戏相当耐玩，而出色的画面表现更使得游玩本作成为了一种享受。

VG评论 COMMENTS

De 风声雨声 r 评《荣耀战魂》
所幸我在科学上网之后没有遇到过网络问题，不错的游戏，1v1 玩到根本停不下来。然而作为一个半 MOBA，它并没有做的令人满意。战斗系统给满分，不太好玩的 4v4 扣分。

DiaoPro 评《荣耀战魂》
PS4 帧数巨不稳，人一多各种卡，网络不是很稳定。核心玩法很赞，喜欢冷兵器格斗，这游戏可不是猜拳，有一定入门门槛。

评分标准

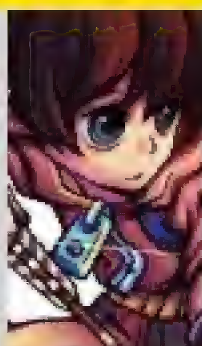
每款游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人 10 分，总分 30 分。

27~30分 的游戏为“**黄金珍藏**”

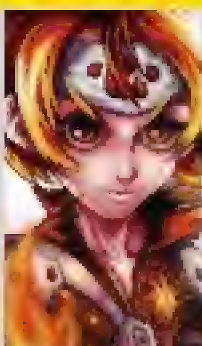
24~26分 的游戏为“**热血推荐**”



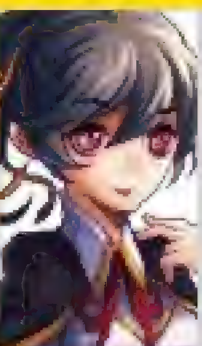
三味线
专注 JRPG 十数年，偶尔也会玩一些奇葩的小制作游戏。



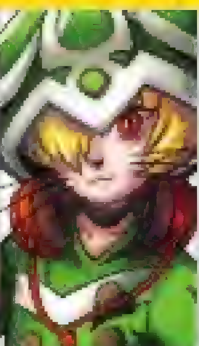
初心者
比起磨练操作，更喜欢在平台动作游戏中寻找解谜的乐趣。



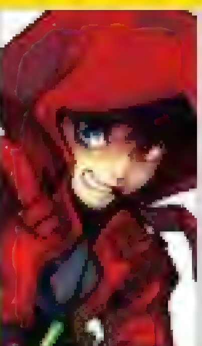
余烬
在狂野和小清新间能随时转换的抖 M 型玩家。



果汁
喜爱玩 RPG 与 ACT，对美少女游戏情有独钟。



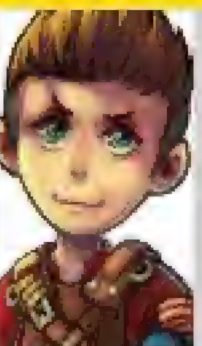
古林
日式 RPG 爱好者，对奇幻世界观十分执着。



宇宙人
喜欢有美少女角色以及绅士向游戏的“萌豚”玩家。



三日月
理智育碧粉，《骑马与砍杀》忠实玩家。



筒子君
现代枪械无感，对剑斗及格斗情有独钟的哲学系小编。

DARK SOULS Ⅲ

万众期待的《黑暗之魂Ⅲ》第二弹DLC终于揭开了面纱，这一次我们将前往世界尽头的“轮之都”。作为最后一弹DLC，同时也是“《黑暗之魂》系列”最后的新内容，相信“轮之都”会对系列剧情上的诸多疑点进行一定的交代。正如DLC宣传影像的一开始所述说的那样：火的时代结束了！

文 余烬　美编 心の永恒

黑暗之魂Ⅲ		BNEI（PS4 / XOne）
DARK SOULS Ⅲ		动作角色扮演 ｜ 中文版
2016年4月12日	本地1人，在线1－6人	无对应周边
售价为PS4/XOne：479港币		


■残骸在此处堆积如山。

传说中的轮之都

在这一次全新的冒险中，无火的余灰将会前往传说中存在矮人的城市——轮之都。从远处来看，这座城市中的建筑物大部分都被绿色的植物所覆盖，似乎只是杳无人烟的遗迹。走进这座城市之中，依然看见的是一片残败与杂草丛生。在这座位于世界尽头的，被视为聚集地的城市里，所有的时代，所有地方的残骸都在此处堆积如山。似乎，在这座名为“轮之都”的城市里，有的只是历史的残骸？


■可以在岩壁上看见无数露出空洞的墓碑。


■一块以岩之古龙的末裔的首级所制成的盾牌。


■像门板一样庞大的奇异盾牌。

在未知都市中的战斗

轮之都里当然不仅有遗迹和残骸，危险也是无处不在的。为了应对越来越多的危险，不少全新的咒术与武器将会在DLC中登场。

一块以岩之古龙的末裔的首级所制成的盾牌将会作为全新的盾牌在DLC中登场，据说这块盾牌是猎龙行动的遗留物。哪怕只是末裔，古龙仍然不曾腐朽，盾牌上似乎仍存留着些许力量。

此外，还有一块庞大而沉重的好像门板一样的奇异盾牌。体积的庞大使之只能够双手持握。用这块紧闭的门扉，去阻挡下敌人的攻击吧。

以扇形的火焰横扫敌人的咒术登场。据说曾几何时，在古老的土地上存在着一群以扇子为武器的咒术师，这种扇形的咒术似乎便是从这个传说中吸取了灵感。

在DLC的宣传片中，还能看见一种使用光弓射出光箭的奇迹以及一种往地上插旗子加状态的奇迹。


■光箭奇迹。

危险中的敌人

全新的咒术与武器需要应对的当然是那些潜伏于危险中的全新敌人。也许是由于轮之都与世隔绝的时间太久，这里的敌人都异常强大又长相怪异。

从沦陷于深渊的人类城市中，终于涌现出了深渊的虫子。据说它们如同蝗虫一般，会将一切吞噬殆尽。从官方所给出的截图可以看出，这种深渊的虫子拥有巨大的腹部以及粗壮的肢体。虽然虫形敌人在《黑暗之魂Ⅲ》中都不算强力，但这种奇异而恶心的造型已经能让玩家们退避三分了。

此外，一种挥舞着大型曲剑的危险敌人将在沼泽附近出现。曾经勇猛的战士如今身体膨胀成球状，内部也形成了空洞，半身的铠甲已经解体，而本来是头部的地方现在则只有渗人的黑暗。



▲在聚集地遇到的身披重铠的男子，自称是失去记忆的游魂，姑且给自己起名为“拉普”，在路途中似乎能成为可靠的同伴。

无论是在宣传影像还是在 DLC 中，玩家们还能看见一种拥有闪光大翅膀的敌人。其出现时不仅有圣光降临在其身上，当角色靠近时还会从翅膀中发射出光箭来攻击敌人。与这位全身发亮的敌人相比，实机演示中的那些黑色灵魂的敌人就显得渺小而卑微，不知道这种黑色灵魂的出现是否与轮之都自身的历史有着关联呢？





■双恶魔BOSS战。

在宣传影像的最后，能看见一位全身燃烧着火焰的恶魔型 BOSS。这位从混沌之炎中诞生的恶魔，是最后的幸存者。它潜伏于被称为虚无之底的暗处，其身上的火焰已经病入膏肓毒入骨髓，但又好像随时都会消失一般。宣传影像中与这位 BOSS 对决时，能够看到敌人不仅仅只有这位全身着火的恶魔，还有一位喷吐毒气的恶魔在同时对角色发动攻击。看得出，这是一场双 BOSS 同时在场的战斗。



■据传是从岩之古龙的时代便已存在的灰色巨人，据说曾经侍奉诸神，担任他们的法官。

完整形态来临！



《黑暗之魂Ⅲ 火焰逝去版》公布！

正如前作《黑暗之魂Ⅱ》推出了年度版《原罪学者》一样，本作将在 4 月 20 日推出年度版《黑暗之魂Ⅲ 火焰逝去版》。年度版将包含游戏本体和两个 DLC，实体版为 5900 日元，数字版为 5400 日元。从《原罪学者》的情况来看，年度版不仅包含了游戏所有的内容，甚至还会对游戏的内容做出了大幅度的改进与变化，可以说是最完整的形态。相信《黑暗之魂Ⅲ 火焰逝去版》也同样如此。

另外，《黑暗之魂Ⅲ 火焰逝去版》还会包含官方攻略、特制地图和 OST，数量有限。



文 宇宙人 美编 NINA

密闭空间、选举、辩论、死亡游戏，光看这些关键字难免会产生《弹丸论破》系列”的既视感，不过向来不按常理套路出牌的日本一显然在创意上不会让我们失望。《放逐选举》这款游戏其实目前公开的情报还有很多不明确的地方，但是让人耳目一新的要素很多，比如自成一派的游戏规则，而且主人公罕见地扮演一个要向其他人复仇的“恶役”。总体来说还是很适合喜欢文字类推理游戏的玩家游玩的。本期就为大家介绍一下本作一些详细情报。

放逐选举		PS4 PSV 日本一	
追放选举		文字冒险	日版
2017年4月27日	本地1人	无对应周边	
下载版售价为 PS4：6171 日元 PSV 版：5143 日元			

一条要

CV：山谷祥生
故事的主人公，一条末彩的哥哥，蓬茨莓恋的青梅竹马。虽然表面上冷静理性，但是为了向放逐他妹妹的9人复仇而决定利用这次的死亡游戏。拥有共感觉能力，能够看到声音的颜色，谎言能看出是红色的。

一条末彩

CV：高野麻里佳
一条要的妹妹，哥哥和莓恋之间的气氛制造者，很喜欢小时候父母买给她的娃娃。在放逐选举游戏中的第一轮中被选上，被怪物吞噬而死亡。

蓬茨莓恋

CV：远藤祐里香
一条要的青梅竹马，对要有着绝对的信赖，为了达成目的而一起协力。

Nori

CV：齐藤祥
记忆丧失的天真少女，无法理解言语，甚至行动都很稚嫩，被要和莓恋保护起来并藏了起来。

姬野实乃璃

CV：白城なお
姬野勇璃的姐姐，性格温厚而且不愿意伤害他人。也没有什么参选的意愿。她们三人集团中处于中心的地位。

姬野勇璃

CV：藤原夏海
实乃璃的弟弟，道宗的亲友。跟姐姐一样有着善良的性格，偶尔会很看重利害得失。在三人集团中属于头脑型角色。

故事简介

主人公等人被困在一所游乐园“爱丽丝乐园”里面，乐园外是一片荒芜，而且有大量怪物横行的世界。如果从乐园出去就会马上被怪物啃掉，所以他们绝对不可能离开这个乐园。但是，被困的他们为了生存下去，必须遵循谜之机器人“爱丽丝”的指示 参加名为“放逐选举”的游戏。十二名幸存者中，最终只有两人能够存活下来。其余的人，将会在“放逐选举”中被放逐出去。

这个游戏第一轮被放逐的人，就是主人公的妹妹一条末彩。为此，主人公决定向指名驱逐他妹妹出去的9人展开复仇。

欺骗对手、寻找把柄、跟利害一致的人联手等等，为了达成“复仇”的目的，主人公将不择手段。



石动道宗

CV：井上雄贵
勇璃的亲友，性格表里如一，而且对保护亲友和他姐姐的意志非常强烈。体力方面很有自信，然而这对选举没什么帮助。

伊纯白秋

CV：土岐隼一
亚夏和卡夏身边的人，曾经是两人的家庭教师，所以深受两人仰慕。不过因为患有疾病，所以随身携带着药盒。

蓼宫亚夏&蓼宫卡夏

CV：松田利汐&松田飒水
孪生姐妹，古风的穿着和说话方式，比年龄以上更加头脑明晰。虽然顺从白秋，但是偶尔也会耍他。另一方面，她们对其他集团毫无兴趣。

绚雷雷神

CV：八代拓
对其他人总是带着攻击性的语气，同时也是12人里面被孤立起来的人。

百合园志步理

CV：今村彩夏
总是独自一人的女性，对其他人毫无兴趣，而且也看不出选举的意愿，也没生存的执着。视力很差所以身上带着眼镜，但很少见她戴上。

选举前的规则

- 每三天会进行一次“选举”。
- 选举开始前，可以向爱丽丝报名成为“候选人”。
  “候选人”可以指名一个人作为自己的“竞选对手”。
- “竞选对手”不能将自己是“竞选对手”的身分告诉别人。
  “候选人”一旦确定，这件事就会向所有人公布（但身分不公开），此后其他人就算报名也不能成为“候选人”。
- 到“选举”开始前如果“候选人”没有出现的话，“候选人”和“竞选对手”就会从幸存者中随机选择。

选举过程

·选举开始时，爱丽丝会给出一个题目。“竞选对手”可以选择站赞成或者反对的立场，而“候选人”会自动站到意见相反的立场上。

·选举过程中所有人无法特定谁是“候选人”、“竞选对手”和“支持者”，而且能特定出某个人的言论也会被删掉。

·选举中“候选人”和“竞选对手”会进行辩论，其他人将会作为“支持者”给支持的意见投票，得票数多的人将能获胜。

·而失败者，将会被放逐到外面的世界。

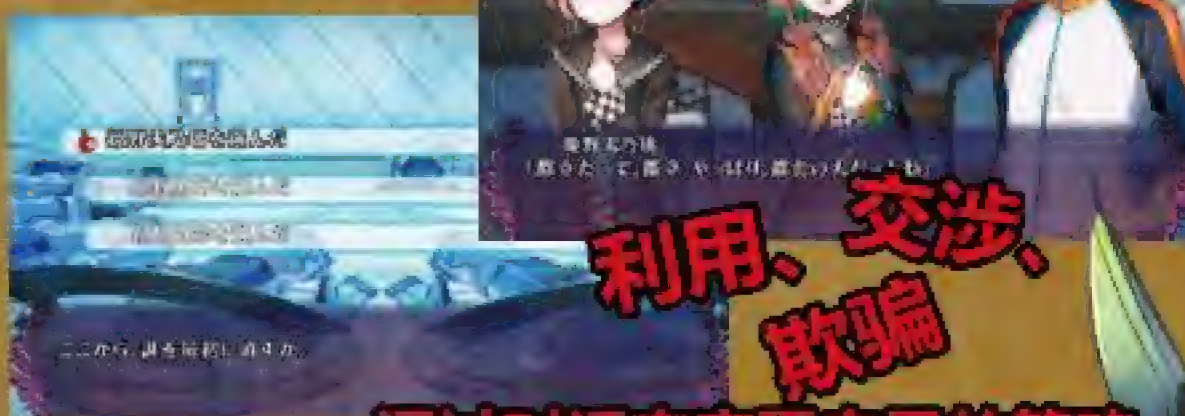
游戏流程

主人公一条要为了给妹妹报仇，还有保护毒恋和失忆的少女Norli，他将会在所有选举中报名成为“候选人”。而选择谁成为“竞选对手”可以由玩家自行决定。但是放逐的顺序会让后续的故事和人际关系发生变化。

每次选举开始前有三天的时间，在这三天里面要跟参加者们交流，了解和利用他们的人际关系，掌握他们的弱点等等，为之后选举中的辩论战作准备。

在辩论战中，玩家可以从竞选对手的话语中找出关键词和提示，通过收集回来的关键词驳倒对方的意见，赢取票数，这样就能生存下来。

选举失败的人就会被放逐到乐园外面，等待他们的只有被怪物啃掉的命运。



利用、交涉、欺骗
通过对话来实现自己的策略



忍顶寺一政

CV：河西健吾
在饮食店上班的青年，性格很有人缘，作为年长者他多为协调其他人来行动。

爱丽丝

CV：五十岚裕美
自称管理生存者的谜之机器人偶，目的不明，但是对“放逐选举”死亡游戏乐在其中。

文 三日月 美编 NINA



PS4 XOne

吸血鬼		Focus Home Interactive	
Vampyr		动作	美版
2017 年内	人数未定	无对应周边	
售价未定			

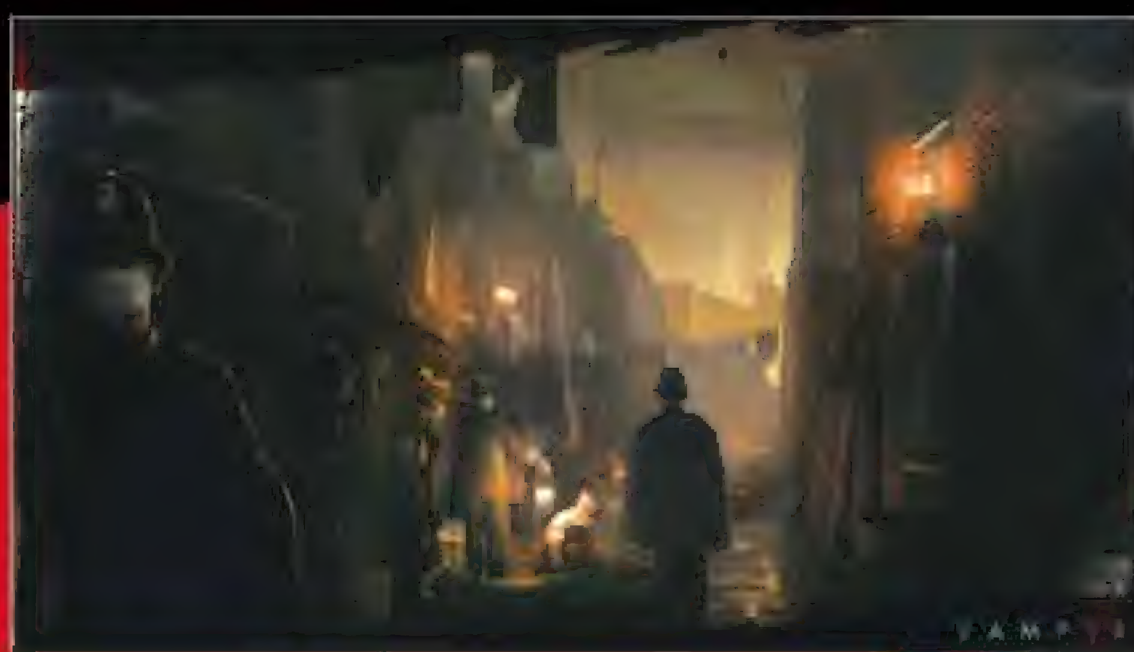
本作的开发商Dontnod Entertainment曾开发过《记忆猎人》以及《奇异人生》，两者虽然是完全不同类型的游戏，然而都以其出色的创意以及剧情给不少玩家留下了深刻的印象。《吸血鬼》早在2015年便已公布，但直到最近才公布了实际游戏画面以及情报。吸血鬼、伦敦、维多利亚时期，这些无论在游戏还是在影视作品中都已经用烂了的题材又能给玩家带来什么样的惊喜呢？下面就让我们来看一看吧。

伦敦1918

本作的故事背景设定在1918年，伦敦正笼罩在西班牙大流感的阴影之下。玩家扮演的吸血鬼主角，乔纳森·E·雷德（Jonathan E. Reid）医生为了治愈好自己的“吸血症”，在深夜伦敦的街头展开了调查。然而矛盾的是，为了找出吸血鬼的根源，他首先得需要生存下去，而为了生存下去，他必须做他最不想做的事情——吸血。



本作的故事发生在西班牙大流感这么一个特殊历史背景下，当时的伦敦感染流感的人数不胜数。在卫生条件比较差的贫民窟里状况就更加严峻了，每天死几十个人那是司空见惯。也正因如此这里成为了吸血鬼们最佳的狩猎场：贫民窟每天因病死几个人那是再正常不过了，因此悄悄杀掉几个也不会引起人们多大的注意。而且主角医生的身分也让他有更多的机会接触病人，或者说是猎物。换种说法吧，主角是一只能自由出入羊群的狼一样。



▲作为一个医生，玩家在游戏中将会有不少“深入疫区”的机会。

西班牙大流感

在1918年从美国堪萨斯州开始蔓延，后波及到英国、中国以及西班牙的流感。感染的人数在最高峰时达到了全球10亿人，最终死亡人数达到了4000万。甚至连西班牙国王也患上了流感，这也是它被称为西班牙流感的原因。



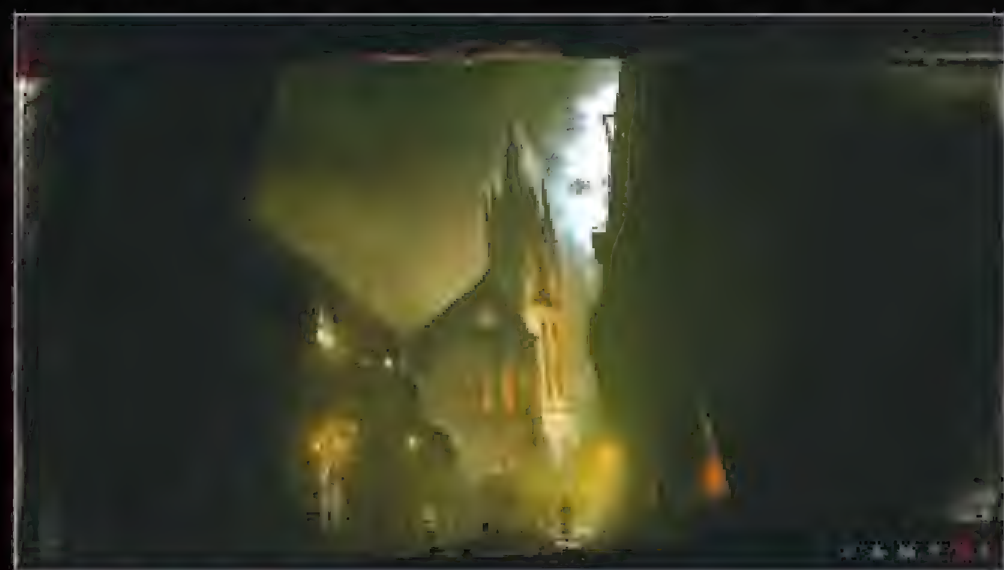
▲除了正面冲突，本作还存在着不少潜入部分。

杀还是不杀 这是一个问题

本作的主角并不是一个天生的吸血鬼，他原是一名战地医生，后因为某种原因才变成了吸血鬼的一员。作为一名医生，他是一位倾向于理性思维的人。他认为吸血是一种疾病，而疾病都是有办法痊愈的。

和现在大部分游戏动不动就"开放世界"、"超大地图"不同，本作并不是一款完全的开放世界游戏。在《吸血鬼》这款游戏中，可供玩家探索的场景只有"区区"4个街区，而不是整个伦敦。由于吸血鬼的习性，在本作中玩家一般也只会在夜晚的伦敦街头进行游戏，在游戏中，玩家将不断在吸血鬼和医生两个身分中不断切换和徘徊。





◀说到伦敦街区，"大名鼎鼎"的白教堂区当然也不会被错过。

▼玩家必须在不暴露自己身分的前提下"进食"。



而就如上文所说的一样，主角就像是一只"羊群中的狼"一样，本作中几乎所有的人类NPC都是玩家的"潜在猎物"。和其他同类角色扮演游戏类似，他们有自己的台词和身分，能提供玩家一些支线任务，其中一些甚至有可能是主线剧情的关键人物。玩家可以、也是必须从这些NPC中挑选一些来作为"食物"杀掉。

NPC的生死将会影响到游戏的方方面面，例如玩家会遇到一名靠收保护费的流氓，杀死他后之前被收保护费的商家会因为摆脱了他而减轻了经营的负担，之后玩家就能从商店那里买到更多更好且更便宜的道具。然而流氓的儿子却会因此成为一个孤儿。而吸血除了能让玩家活下去以外，还能让玩家作为吸血鬼的能力进一步的变强，但必须注意的是，吸血也会让主角慢慢的脱离人性，慢慢变成一个吸血成性的"吸血怪物"。

本作的故事有点类似于当今流行的"黑暗英雄"，主角作为一名吸血鬼，他必须下杀手，然而人类理性的一面却使得他不会大开杀戒，他会有针对性地选择"死有余辜"的目标。玩家在游戏中需要调查NPC的背景以及行动规律，并以此为根据筛选以及接近目标。然而有一点玩家必须注意的是，玩家的"正义"只是单方面的，在不同人的眼中，玩家的行动将有着不同的意义。

像吸血鬼一样战斗

▼不知道是因为"吸血鬼不被主人邀请就不能进门"，还是想让游戏更真实一点。和其他角色扮演游戏不同，玩家在本作中可不能随便进入其他NPC的住处。

本作的战斗更像是一个动作游戏，由于主角医生身分的特殊性，在本作中玩家既能使用到诸如刀或者手枪这种常见的武器，也会使用到诸如手术锯这种只有医生才会使用的"武器"。

吸血能让玩家获得强大的吸血鬼能力，这也是本作战斗中的"超自然"部分。在本作中玩家除了会遇到各种正常人类敌人外，还会遇到虽然是人类，却战斗力超群的"吸血鬼猎人"。除此之外，玩家还会遇到其他超自然生物，甚至是同为"吸血鬼"的同胞们。





NIOH 仁王

攻略透解 GUIDE THROUGH

这款从公布标题到发售超过了10年的游戏，最终在Team Ninja的手中，以“黑暗战国动作角色扮演”的姿态获得了新生。本作结合了光荣的战国历史背景、“《黑暗之魂》系列”的受死玩法、“《忍者龙剑传》系列”的动作设计精髓以及“《暗黑破坏神》”系列丰富的刷刷刷要素，可谓耐玩度十足。本次攻略我们不仅为大家带来了游戏系统详解，还有附带了全主线关卡地图及收集要素的超详细一周目白金攻略。下来就让我们和威廉一起踏上东瀛之地，开始这段惊心动魄的斩魔之旅吧。

文 六等星、水无月 美编 心の永恒

PS4

仁王		Koei Tecmo
NIOH		动作角色扮演 中文版
2017年2月9日	本地1人、在线2人	无对应周边
售价为428港币		

系统详解

操作篇

地图界面与操作



1.章节名 2.联网状况 3.据点
4.任务地点（有红色书页的表示存在主线任务）
5.逢魔之时任务 6.置物袋中的道具数 7.战功
8.金钱 9.精华

地图操作方法

按键	用途
左摇杆	移动光标
方向键	大地图上快速切换任务地点
○	确定
×	取消/大地图上回到据点
□	大地图画面进入全国地图/锻造屋中锁定某件装备（无法将之贩卖或分解）
△	大地图上进行快速保存/锻造屋中和小留或村正对话
R1	任务地点上切换该地点上的不同任务
R2	大地图上选择逢魔任务
L1	任务地点上切换该地点上的不同任务
L2	大地图上选择逢魔任务
R3	大地图画面上进行联网
触控板	打开主菜单

战斗界面与操作



1.体力/精力 2.当前身上附加的有利/不利状态
3.守护量计量表 4.道具快捷栏
5.当前剩余的武士/忍术/阴阳术技能点
6.感应探测雷达（根据装备和守护灵上不同的感应探测能力可以提示神社、精华、敌人、木灵、宝物等）
7.远程武器 8.近战武器 9.架式切换
10.金钱 11.精华

注：因游戏简体中文存在漏字机翻现象，本攻略以繁体中文为准。

角色操作方法

按键	用途
左摇杆	移动角色
右摇杆	转动镜头/锁定敌人状态下切换目标
○	确定/调查
□	轻攻击
△	重攻击
×	回避（连续按两下为翻滚
左摇杆+×	跑步
R1	发动残心
R1+←/→	切换近战武器
R1+↑/↓	切换远程武器
R1+△/□/×/○	切换上/中/下三种架构及收刀入鞘
R2	在瞄准模式下发射远程武器
L1	防御
L2	在装备有远程武器的情况下进入瞄准模式
L2+△/□	切换当前装备远程武器所使用的弹药种类
○+△	发动九十九武器
R3	锁定敌人/瞄准模式下放大远程武器的准心
OPTION	打开动作界面
触控板	打开主菜单

基础篇

游戏中的主要资源

精华：通过完成任务、拾取道具、打倒敌人、奉献装备以及使用灵石来获取，是游戏中最重要的资源，用于提升威廉的等级，强化能力之用，具体请参看下文神社的能力成长部分。另外在战斗中获得精华的同时还能提升精华计量表。

金钱：通过完成任务、打倒敌人、贩卖物品来获取，锻造屋中购买装备、锻造物品、合魂等几乎每一项功能都要花钱，等级越高要花的钱也越多。

战功：通过打倒血刀塚中出现的尸狂，以及势力战胜利的奖励来获取，可以在“隐世茶室”中换取稀有物品、装备、动作和其他角色的外形。

主菜单

无论是在大地图上，还是在具体任务中，只要按下触控板便可以调出游戏主菜单，主菜单主要有如下选项。

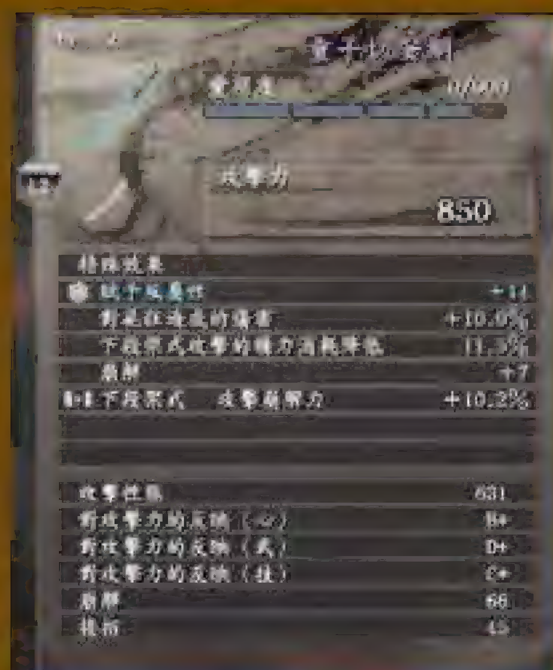
●装备

可以为威廉装备武器、防具以及在道具快捷栏上的可使用道具，可以装备两件近战武器（战斗中用 R1 键 + 方向键→/←来切换）、两件远程武器（战斗中用 R1 键 + 方向键↑/↓来切换）。防具共分为头、胸、手、腿、足五个部分，还有两个装饰品栏位。而道具快捷栏有两组（在战斗中使用 R2 切换），每组共 4 个位置（分别对应方向键的上下左右）。



TIPS 关于装备

① 装备的品质 ：装备的品质有粗物（白）、名器（黄）、大名器（蓝）、特级大名器（紫）和神器（绿）五种，品质越高的装备可附带词缀的数量和效果都更好。不过锻造出来的装备的品质和附加词缀则是随机的，在通关前玩家能够获得装备的品质最高只能



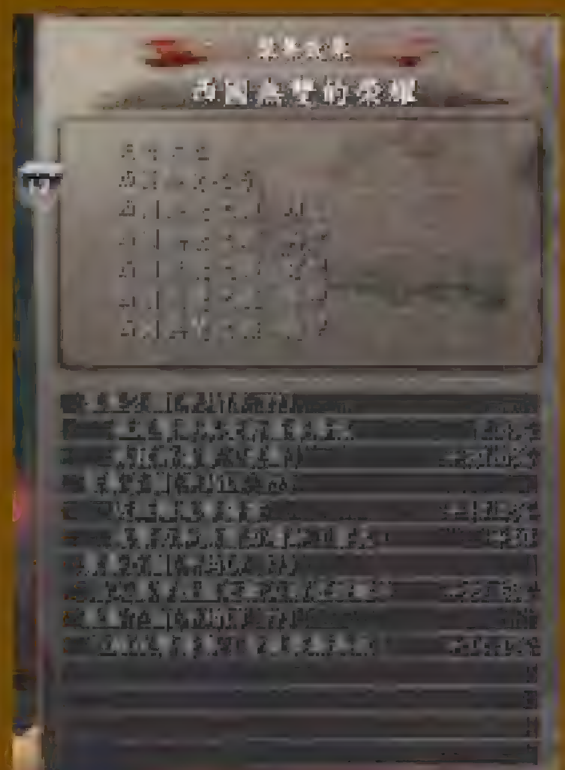
到紫色，而绿色神器的获取必须要到通关后才解锁。在锻造装备时可以选择额外消耗神器的碎片（靠分解神器装备获得），这样锻造出来的装备就有一定概率是神器了。

② 固有能力词缀与可继承能力词缀 ：固有词缀 为某一种装备上所固定拥有的能力词缀，可继承词缀 为该装备上可以通过合魂继承给其他装备的能力词缀。这两种词缀都无法通过重铸更换成别的能力词缀。

③ 装备的爱用度 ：爱用度即熟悉装备的程度，数值越高装备的性能越强，同时在神社中奉献装备获得的精华也越多，另外在锻造屋中爱用度满的装备作为材料进行合魂时，其装备上的能力词缀中的可继承词缀会被继承到基底装备上。提升爱用度的方法就是换上装备后参与战斗和攻略任务。也可以使用磨刀石（使用后装备中全部武器爱用度 +150）、黏胶（使用后装备中全部防具爱用度 +150）、打磨粉（使用后一定时间内爱用度容易上升）来增加爱用度。

④ 装备需求的能力 ：每一件装备在最下方都有穿上这件装备所需的最低能力，如果没有达到最低能力要求，那么装备的词缀面板部分会显示灰暗状态，威廉虽然可以穿上这件装备但无法发挥这件装备的效果。

⑤ 套装效果：本作中有一部分装备是拥有套装效果的系列装备，比如立花宗茂的西国无双系列（波游兼光、西国无双之弓、西国无双防具系列）。威廉身上如果同时装备着这一系列装备中的若干件数时，就可以发动一些特殊效果，不同的效果需要同时装备不同件数的系列装备，其能力词缀在装备上以绿色的固有词缀的形式呈现，按 L2 键可以查看其具体效果。如何活用套装效果来搭配装备也是本游戏的一大乐趣。



●持有物品

在这里玩家可以查看或是使用置物袋中的道具。

●学习技能

在这个界面消耗技能点来学习武技、忍术和阴阳术。五种近战武器的武技都是使用统一的武士技能点，而学习忍术则使用对应的忍术技能点，阴阳术则是使用对应的阴阳术技能点。技能点的来源主要是消耗精华升级、提升武器熟练度以及使用“武士/忍者/阴阳师的遗发”系列道具。一些武技和忍术、阴阳术在初期并不能习得，必须完成对应的修行所任务才能解锁。



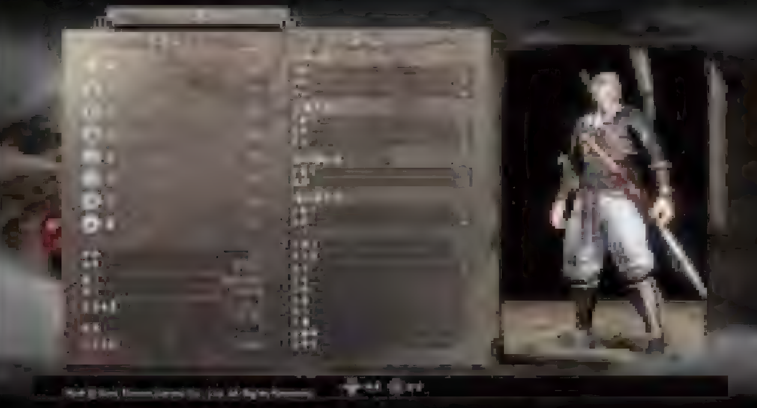
●自订武技

一些武技修得后是需要玩家使用特定的按键操作来发动的，而在这个界面下可以对不同的按键操作设定对应的武技，每一种类的武器以及上中下段的架构都需要单独设定，要注意一部分按键操作可能会对应多种武技（比如双刀上段的 L1+ △会对应野风和水形剑两个武技），在都修得的情况下，玩家只能设定其中一个。另外完成修行所最终奥义师范任务后，对应的武器种类、忍术、阴阳术都会解锁两种奥义，玩家即使将这两种奥义都修得了，在自订武技界面里也只能设定一种。



●状态

查看威廉当前的人物状态。其中角色的“敏捷”和“坚忍度”由玩家的装备负重来决定，最低为 C 而最高为 A，影响人物在战斗中动作的灵活程度。而坚忍度则影响硬直，以黄、绿、蓝三种不同的颜色来表示不同的级别。



●称号

查看玩家的称号以及获得相应的恩惠，随着玩家积累各种战斗数据（击杀不同种类的敌人的数量、造成的伤害、精力伤害、以某些特定条件打倒 BOSS 等），玩家可以获得各种不同的称号并积累名声分数，称号又分为阿形称号和吽形称号（阿形称号对应妖怪，吽形称号对应人形敌人）。获得名声分数越多，玩家也可以获得相应的恩惠点数，可以在这个界面消耗恩惠点数以获得各种恩惠。



●精华记忆

可以查看系统教学说明、游戏中登场的妖怪、人物、守护灵的图鉴以及游戏中的过场剧情。

●系统

进行各种系统选项设定。

设施篇

每一章的大地图上都有一处据点，据点可以说是玩家开展斩魔之旅的大本营。据点中有着多种不同的设施，下面我们来一一介绍一下。

神社

神社是玩家用来升级强化、更换守护灵的场所，是最为重要的设施。除了据点之外,各个任务地图内也会有若干神社。神社主要有如下功能。



●能力成长

消耗精华以提升角色的等级，每提升 1 级可以获得 1 点能力点，玩家可以将能力点加到不同的能力上，随着等级越高，每一级所需要消耗的精华数量也越多，各能力对应的效果如下。



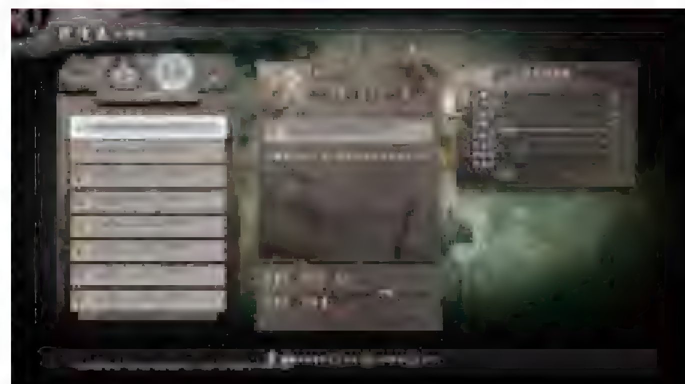
能力名称	影响效果
体	大量提升体力和对毒、麻痹的抵抗力（主要影响武器：枪）
心	少量提升体力、精力、近战攻击力及武器技能值（主要影响武器：刀、弓）
刚	提升体力、攻击力以及装备重量上限（主要影响武器：大炮）
武	少量提升体力、近战攻击力、残心初始量和武士技能点（主要影响武器：斧）
技	少量提升体力，提升近战和远程的攻击力、残心初始量、武士技能值、忍术术力（主要影响武器：双刀）
忍	少量提升体力、大量提升忍术术力、忍术术容量、忍者技能值（主要影响武器：锁镰）
咒	少量增加体力，大量提升阴阳术术力、术容量、阴阳师技能值以及抗常世（主要影响阴阳术效果和术容量）
灵	少量提升体力、近战攻击力、防御力、阴阳术术力、守护灵感应度和抗常世（主要影响守护灵力量）

●奉献

向神社供奉各种用不上的装备以换取精华，同时在奉献装备时还能随机获得仙药、解毒药等道具。

●装备术

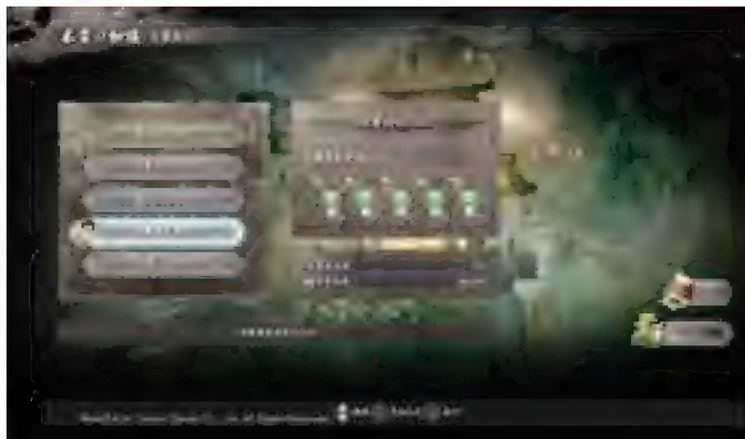
可以装备已经修得的忍术和阴阳术，装备后的忍术和阴阳术会以道具的形式出现在玩家的包裹中，需要装备在快捷道具栏中才能使用。在神社装备忍术和阴阳术时要注意装备的忍术和阴阳术的 COST 不能超过对应的 COST 上限，另外在装备了同一种忍术和阴阳术的不同等级的情况下，可以携带的忍具和阴阳符的数量能够叠加。



●赏赐

领取特典 DLC 物品。

●木灵庇佑



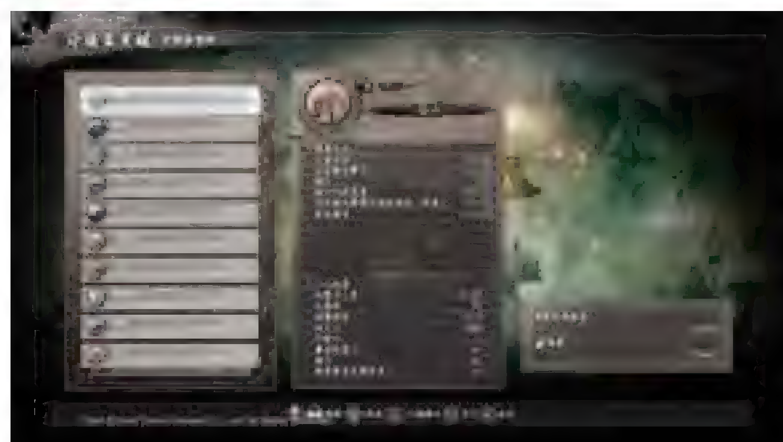
在每个主线任务以及部分支线任务中都有若干找不到回神社路的迷途木灵。玩家可以操作威廉告诉他们回程的旅途，它们便会返回神社。这样神社上的木灵数量就会增加，每一章内所有任务中的木灵合计都是 25 个，全 6 章共 150 个木灵收集齐后可以获得奖杯“引导木灵者”。木灵返回神社后，在该地区神社补充仙药时的数量上限也会随着送回的木灵数量而提升。

返回神社的木灵可以给威廉提供各种庇佑效果，木灵总共有 5 种，每种木灵对应一种庇佑效果，随着对应种类木灵的数量增加，庇佑效果也会越来越强。选择了某一种庇佑效果之后对该章内所有任务有效，不过一旦进入其他章节则需要重新收集木灵和设定庇佑效果。

全庇佑效果如下 ：

庇佑种类	效果
对巫者的庇佑	提高精华获得量，最大增加25%
对剑客的庇佑	提高武器掉落率，最大增加5%
对武士的庇佑	提高防具掉落率，最大增加5%
对药师的庇佑	提高仙药掉落率，最大增加25%
对猎人的庇佑	提高素材掉落率，最大增加25%

TIPS 5种庇佑效果里最实用的是药师庇佑，仙药掉落率提升之后可以大大提升威廉的持久作战能力。



●替换附体

可以替换各种守护灵，不同的守护灵有不同的能力加成，不过每个守护灵都有一部分能力都需要玩家的"灵"达到一定数值才能发挥作用。

●召唤稀人

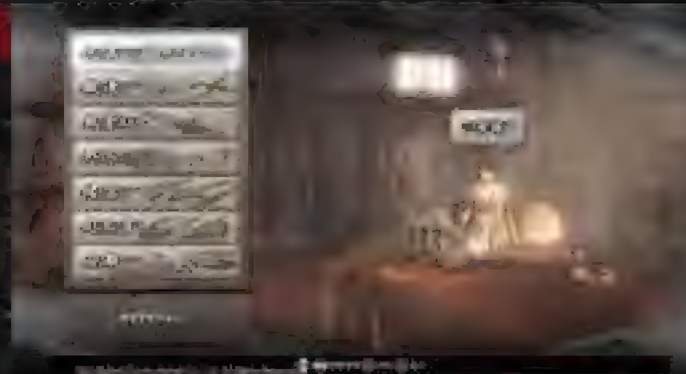
在神社供奉酒盅，召唤稀人帮助自己一起攻略任务。此功能无法在据点的神社中使用，只有进入任务后在任务关卡的神社中才能使用。

●守护灵觉醒

通关之后才开启的系统，消耗精华可以提升守护灵的性能。

锻造屋

打造以及强化装备的场所，游戏中获得金钱主要消耗在这里。



●买卖

耗费金钱购买锻造屋中的武器和防具，买到的武器和防具的级别由流程进度决定，打过的任务级别越高，锻造屋中所提供的武器防具的级别也越高。不用的防具或是武器也可以在这里卖掉换成金钱。

●锻造

耗费金钱以及素材，锻造全新的武器或者防具。和买卖一样，锻造出来的武器防具的基础级别也是由玩家的流程进度决定的。同时玩家只能选择锻造武器和防具的基本种类，不同种类的武器防具有不同的基本性能（基本的能力补正与固有能力词缀）。而锻造出来的品质和所附带的词缀则会根据使用的锻造材料发生变化，选择的材料越高级，锻造出高品质装备的概率也越高（选择锻造时系统会默认帮玩家选择最高级别的材料）。



●合魂

将两件武器和防具进行合体以获得更强力的武器防具，玩家必须选择一件装备作为基底，一件装备作为材料，作为基底的装备在合魂后其等级可以提升到作为材料的装备相同的级别，同时材料装备爱用度满的情况下，基底装备在合魂后可以继承材料装备上的可继承词缀（基底装备上不能存在和该词缀同类型的词缀，比如基底装备上存在"上段架式攻击精力消耗降低"的词缀时，则不能继承"上／中／下段攻击精力消耗降低"类型的词缀），合魂是玩家常用的强化自身装备的方法，不过基底装备和材料装备的等级差别越大，消耗的金钱也越多。



●仿造外观

即网络游戏中常见的"幻化"功能，可以将身上的武器防具变化成为其他武器和防具的造型。

●理容

可以调整主角威廉的发型和胡须形状。

●重铸

将装备上的词缀随机变化成其他的词缀，需要消耗金钱和素材（灵铁碎片或灵铁块）。重铸同样必须遵循不能出现两种同类型词缀出现在一件装备上的原则（即装备上存在如"上段架式攻击精力消耗降低"的词缀时，是无法重铸出"上／中／下段攻击精力消耗降低"类型的词缀），同时可继承能力词缀和固有词缀无法重铸。依靠重铸和合魂，可以最终打造出一把高等级高品质的究极武器。



●分解

将装备分解成为素材，装备的品质越高，分解出来的素材也越高级。

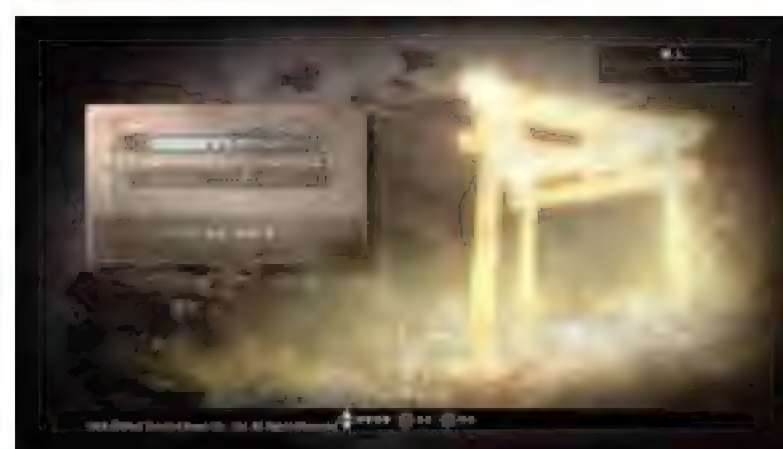
●交谈

在锻造屋界面下按△键即可和管理锻造屋的小留姑娘交谈，除了可以打听到各种情报之外还可以消耗熟客度来提出要求（使用锻造屋服务时获得各种优惠），熟客度主要靠在锻造屋消费来获得，在主线来到东海篇并完成支线任务"名匠的下落"后，可以将锻造师千子村正救回锻造屋，之后在交谈中也增加了和村正交谈并向村正提出要求的选项。

修行所

进行各种修行任务的地方，修行任务共分三类 武道、忍术和阴阳术，各类别的修行任务都有初级、中级、奥传三个级别，武道任务在最高武器熟练度达到100000后开启中传，达到300000后开启奥传，而忍术和阴阳术的中级任务和奥传任务都需要对应的"咒"和"忍"数值分别达到10和15才能开启。在主线任务完成"不死之焰"后，修行所会开启各类武器以及阴阳术、忍术的师范奥义任务，进入师范奥义任务的条件是该类武器的熟练度达到500000，忍术和阴阳术则需要对应的忍和咒达到20进入任务后会以固定的武器和道具配置与该武器的大师进行1对1的战斗，战胜之后才能解锁各武器的奥义技能。

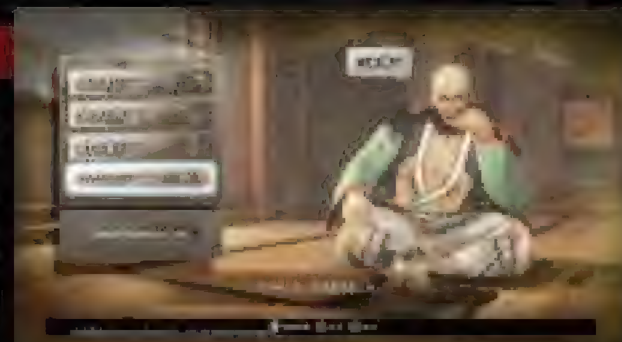
鸟居



进行网络联机的地方，具体请参见后面网络联机部分的介绍。

隐世茶室

在完成主线任务"信贵山的蜘蛛"后开启，这里可以和弹正松永久秀交流，可以查看势力战这一网络在线要素的状况以及领取相应报酬。



● 交易

使用战功来换取换取稀有物品、装备、动作和其他角色的外形。

● 势力战

可以查看红白双方的战况对比，并且在结算结束后领取战功奖励。

● 仕官

选择加入哪个大名的势力，不同的大名会有不同的能力加成。可加入的大名势力根据历史上该大名的阵营分为红白两个大势力（比如丰臣家就是红而德川家就是白），游戏中两大阵营势力的玩家击杀对立势力的血刀塚尸狂的状况会影响势力战的结果。

● 复制相貌

在这里可以将主角威廉的外形改变为游戏中出场的其他角色外形（需要使用战功来购买），然而并不能改变成为女性外形......

● 仓库

在这里可以将存放于仓库中的物品转移到置物袋中。

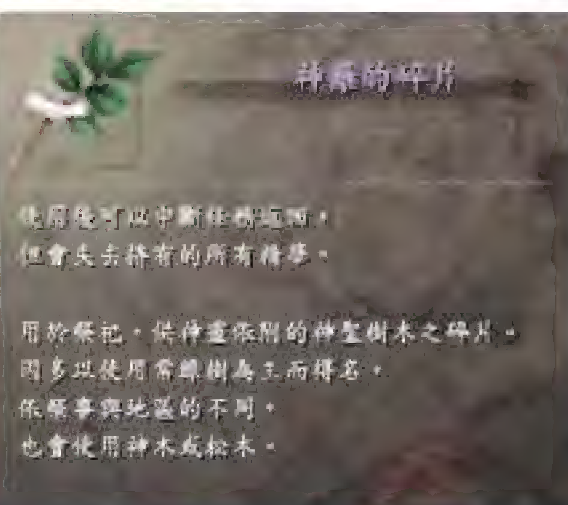
任务篇

任务种类



本作的任务包括主线任务、支线任务、修行任务和逢魔之时任务四种，其中除了修行任务是在修行所中选择之外，其他三类任务都是在大地图上选择，同一个地点可能有多个不同任务，在大地图上将光标移动到任务地点就可以查看该地点的任务信息，红色卷轴为主线任务，其余为支线任务。任务名上打勾代表已经完成过的任务，所有任务可以重复游玩，不过每个任务在第一次完成时都会有特别的奖励。另外，在重新开始任务时，该任务关卡内的所有机关以及需要钥匙打开的门之类的关卡设置都会重置，玩家必须重新寻找钥匙或者破解机关。逢魔之时任务较为特殊，普遍难度较高且报酬较好，直接在地图左下角选择，总共9个，但是最多只能显示2个任务，这2个任务会在每天下午2点（北京时间）按照固定顺序替换更新，也就是说玩家要打完全部逢魔之时任务至少需要5天时间。逢魔之时任务还需要打通相应的主线任务才能逐步解锁，否则即使当天更新到了该逢魔之时任务，玩家也是无法选择的。

TIPS



玩家进入任务之后如果想要放弃任务，可以使用神篱之木（会保留已经获得的精华）或者神篱的碎片（会丢失精华）离开任务返回大地图。

神社



在游戏各任务关卡中的神社的功能和大地图据点中的功能基本一样，并追加了可以召唤其他玩家来当帮手的“召唤稀人”功能。同时神社还作为玩家死亡后的复活点存在，玩家参拜神社可以完全回复，并从仓库中补充回复体力的仙药。玩家死亡后，会在最后一次参拜过的神社处复活，身上的精华会暂时和尸体一起化为刀塚留在死亡地点，同时由守护灵守护。玩家必须在没有守护灵的状态下找到自己的刀塚才能取回失去的精华和守护灵。如果玩家不幸在找到自己的刀塚之前再度死亡，或是直接在神社选择“召回守护灵”，那么守护灵会直接回到玩家身边，但玩家会永久失去之前获得的精华。另外如果道具栏中有招灵蜡烛这一道具，那么使用招灵蜡烛可以直接召回守护灵同时回收精华。无论玩家是参拜神社还是死亡后在神社复活，关卡中除了固定常世中出现的敌人之外，其他全部敌人都会重生。

血刀塚



武士被杀死后，怨念不散所化作的刀塚，玩家在关卡中探索时随处都可以发现这样的红色刀塚，靠近后会显示名字、等级，装备以及死因。调查后血刀塚会变成被称为“尸狂”的敌人，击败尸狂后会随机掉落其身上的装备。血刀塚有两类，在线模式下能看到其他死于此地的玩家的血刀塚，调查后出现的尸狂的AI会沿袭该玩家生前的装备、技能以及战斗习惯。而离线模式下也能发现一些制作组预设的NPC血刀塚。同时游戏中有些血刀塚附近有琵琶牧牧这种怪物（外形像是弹着琵琶的和尚），此时玩家一旦靠近这些血刀塚，即便没有调查，血刀塚也会自动化为尸狂主动玩家。

泥墙



关卡中有部分场景的墙壁上会有两只眼睛盯着玩家，如果对这种墙壁攻击的话，墙壁会化作被称为“泥墙”的妖怪攻击玩家，击败泥墙后除了可以获得其战利品外，还可以打开前往另一侧的道路（一般是相应的捷径），此外还有不通过战斗就可以泥墙消失的办法，一种是对泥墙做出使其高兴的动作，泥墙就会双手合十并且消失；一种则是从其他道路走到泥墙的身后，会发现其背面贴着一张符咒，撕下符咒后泥墙也会消失。

TIPS　做动作让泥墙消失

游戏中玩家可以按OPTION键来做出各种动作，根据态度的不同可以分为友好、中立、敌意三大类（分别用颜色蓝、黄、红表示），每一只泥墙都有一类动作能令其高兴，如果做对了泥墙就会消失，如果连续做错两次就会激怒泥墙攻击玩家。那么怎么才能确定能令泥墙高兴的动作种类呢？有一个办法就是寻找泥墙附近的血刀塚，然后查看其死因，如果是被泥墙压死的可以看到其是因为做了什么态度的动作激怒泥墙的，由此根据排除法就能得出泥墙所喜欢的动作态度了。做动作让泥墙消失的次数累计10次后，可以获得奖杯“以心传心”。

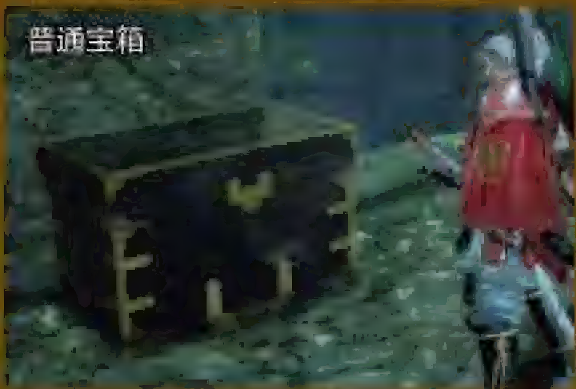
貉

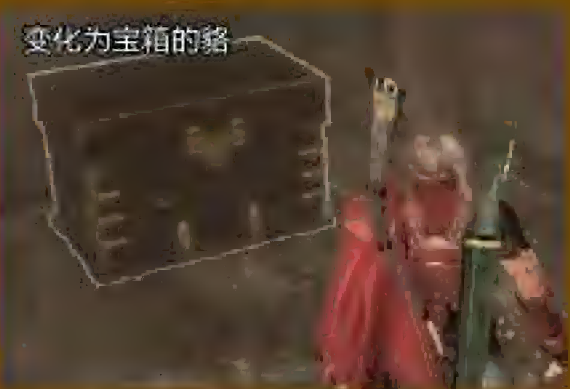


《仁王》中的貉相当于许多相同类型游戏中的宝箱怪，在玩家打开貉所变化的宝箱时就会现身，同时变成玩家的造型向玩家作出动作，玩家只要作出一样的动作就行。也可以向貉攻击，很容易将其击败。

TIPS 如何分辨普通宝箱与变化为宝箱的貉

普通宝箱和变化为宝箱的貉在外形上略有不同，主要区别在于箱子边角上的横条，普通宝箱是两条而貉是三条，如下图





战斗篇

武器的选择

本作中的五种武器有着不同的性能和武技，并无优劣长短之分，战斗中也可以随时更换，玩家可以根据自己喜好和战况来选择不同的武器。

刀：性能平衡的标准化武器。攻击范围、威力、伤害均适中，适合新手使用，有多种防返技是其特色。

长枪：攻击距离远，横扫攻击范围大，适合边打边移动的牵制战术。

双刀：单击伤害低，但高速的多段攻击是其特色，适合对敌人施加属性与异常以及瞬间的爆发性输出。

斧：拥有最高的威力和攻击范围，命中敌人后也很容易对其造成硬直，但是攻速慢消耗精力大，相对而言是较为适合熟练玩家使用的武器。

锁链：攻击范围和判定有限，有多种花式技巧可供使用，也是所有武器中崩解效果最强的。

架式切换

架式是本作战斗系统的核心之一，每种武器都有上、中、下三段架式，在战斗中可以按 R1+△/□/× 进行快速切换，上段架式以攻击见长，威力大但破绽也较大。中段架式以防御见长，招式普遍攻击范围交广，适合对付多个敌人。而下段架式以闪避为主，攻速最快精力消耗最少，但相对威力也最低。要注意与很多人形敌人战斗时，对方也会在三种架式之间来回切换，三种架式并没有明显的相生相克之分，需要玩家根据战斗状况和自身的喜好在战斗中切换。



TIPS 取消武器附魔

如果不小心砍到鬼火覆盖掉了武器原本的属性，可以通过切换武器可以去除武器上的附魔。切换武器也可以强制解除“九十九武器”状态。

近战攻击

近战武器包括刀、枪、双刀、斧、锁链五种，其共通操作如下：按□为快速攻击，攻速较快且消耗精力少，伤害也较低。按△为重攻击，攻速较慢消耗精力大，但伤害较高。每种武器在上、中、下三段架式中，轻重攻击动作都不一样。在人形敌人或是部分妖怪处于喘气大硬直或是倒地状态时，靠近后按△可以发动伤害巨大的近身刺击和追击。另外威廉从高处落下时按□或者△可以发动落下攻击，当落点上有敌人时可以对其造成巨大伤害。同时落下攻击有一定攻击范围，即使落下轨迹并不是正好在敌人的头上也能攻击到敌人。

TIPS 刀冢保险

如果在捡回刀冢的途中不小心死亡了，在落命出现之前立马关闭游戏，可以回到神社出来的状态，负担不会丢失。

远程攻击



远程攻击需要装备远程武器，而远程武器包括弓箭、火枪、大炮三种，弓箭攻击硬直最小，火枪攻击硬直较大，大炮的攻击硬直最大，且进入瞄准模式后无法移动。按 L2 进入瞄准模式，再按下 R2 发射。在离敌人距离较远时准心会显示黄色，此时攻击造成伤害会有一定削弱。当准心变成红色后就能够造成完全的伤害。如果正好瞄准敌人的弱点部位（比如人形敌人的头部），那么准心中央的点也会变成红色，此时可以造成巨大的伤害。

TIPS 关于弹药

每种远程武器都有两种弹药（一种常规弹药，一种特殊弹药），在瞄准模式下按□键或△键切换弹药种类，弓箭的破魔矢对妖怪类有特效（大幅削减妖怪的精力），火枪的轰音枪弹有贯通效果，而大炮的特殊弹药则有范围伤害效果。

忍术与阴阳术

威廉除了会使用五种近战武器和三种远程武器外，还可以学会忍术和阴阳术。忍术和阴阳术都是重要的战斗辅助技能，忍术包括各种手里剑、炸弹、给武器附上毒和麻痹的物品、以及强化远程武器的被动技能等。而阴阳术则包括各种武器属性附魔、弱化敌人和强化自身的符等等。其中封气符（减少敌人精力回复量）、迟钝符（使敌人动作变迟钝）由于对 BOSS 也有效，因而成为了大幅降低游戏攻略难度的利器。

TIPS 如何增加装备忍具和咒符的数量

在神社的“术装备”一项已经提到，在装备了同一种忍术和阴阳术的不同等级的情况下，可以携带的忍具和阴阳符的数量能够叠加，如在点出了阴阳术的“符术·封力符 贰”之后，在装备阴阳术中同时装备“符术·封力符 壹”和“符术·封力符 贰”，那么角色出场可以携带 4 个封力符。

残心

在攻击动作结束后，出现蓝色光芒汇聚在身上的画面效果时按下 R1 可以发动被称为“残心”的技巧。残心发动后可以恢复精力，同时根据按下 R1 发动残心的时机，回复精力的效果也有不同。在蓝色光芒正好汇聚到身上的那一瞬间按下 R1 的话回复精力的数值是最大的（或者叫做完美残心，类似音乐游戏中打出 perfect）。



TIPS 和残心有关的主要武技

祛除常世：利用残心回复最大值精力时可以驱除范围内的常世。

流转/流转·贰：在残心成立时切换成别的架式，可以增加精力回复量（熟练者利用这个技巧可以连续不断地打出非常漂亮的连击）。

流水·天/地/人：在攻击后使用闪避也能发动残心，让战斗中玩家的灵活性大幅提升。

妖怪与人形

本作敌人种类虽多，但大致可以分为妖怪和人形两类敌人，其最明显的区别就是妖怪的精力槽是紫色的，妖怪的攻击不会消耗自身的精力。每种妖怪都有其弱点，命中弱点时会大幅度削减其

精力槽。当妖怪的精力槽耗尽时，威廉的所有攻击都会对妖怪造成硬直，不过精力槽耗尽的妖怪很快会在自身所处的位置放出常世同时回复精力，因此妖怪精力槽耗尽并且还未放出常世的时候也是全力输出的最好机会。





人形敌人的精力槽设置和威廉一样是绿色的，做出攻击动作以及防御威廉的攻击都会消耗自身的精力。在精力耗尽且受到威廉的攻击或破防的情况下，会出现喘气大硬直或是倒地，此时靠近后按△键可以发动近身刺击或是追击。无论是对人形杂兵还是BOSS，诱使其主动出手消耗其精力，待其精力耗尽再上前近身刺击或是追击都是一种重要的战术。

TIPS　关于崩解和接招

在装备基本性能中的"崩解"数值越高，对敌人精力的削弱能力越强，而"接招"数值越高，受到敌人攻击精力损耗的数值也越少。

常世

常世即为妖异之物产生的阴气场所，是妖怪系敌人产生出的特殊空间，在常世范围内人类的精力恢复速度会大幅下降，而处于常世范围内的妖怪则会得到强化。妖怪在精力耗尽时必定会放出常世给自己回复精力，而驱除常世的方法则要靠在常世范围内发动完美残心。因此当出现与多个妖怪敌人或是BOSS战斗时，经常会出现一地残



心的状况，此时不要急躁，尽量优先消除常世，再慢慢对付敌人。

守护灵



附身于人身上，庇佑着被附身者的精灵，不仅是主角威廉，游戏中各个登场的历史人物身上都有附身于其身上且符合其自身形象的守护灵。威廉在与他们接触、交流最终与其心意相通之后，可以获得他们的守护灵。在获得各个角色的守护灵时还能观看一段被成为"思念精华"的影像，可以倾听这些角色的心声，非常值得一看。不同的守护灵对于威廉有不同的能力加成和特殊效果，还会影响发动九十九武器后的属性，持续时间和守护灵技等。另外要注意当威廉死亡后，守护灵会留在威廉的死亡地点守护威廉的刀塚，因而此时的威廉身上是没有守护灵，也不能积累守护灵精华表的。

九十九武器

在处于守护灵附体的状态下时，左上角会有一个守护灵精华量表，战斗中吸收精华之后可以积蓄这个精华量表，不同的守护灵蓄满精华量表所需的精华量也是不同的。在守护灵精华量蓄满的状态下同时按○键+△键，可以解放灵石之力，将灵石的力量灌入全身，进入被称为"九十九武器"的特殊状态。在"九十九武器"的状态下，角色的体力和精力会被转化成为一条九十九计量槽。在九十九计量表存在时，威廉将处于无敌状态，近战武器的威力将得到提升（不过要注意此时会强制处于中段架式下）。九十九计量槽会随着时间流逝缓慢下降，但是一旦遭到敌人攻击则会大幅减少，而且装备不同的守护灵时，九十九武器的属性和计量槽持续时间也是不同的，因此一旦进入九十九武器状态也不代表玩家就能随便无脑乱砍，对于敌人的攻击一样要注意回避，这样才能最大限度发挥九十九武器的威力。

另外处于发动九十九武器的状态时，吸收精华会延长九十九计量槽，因此发动九十九武器后只要持续不断击破敌人或是吃灵石，都可以长时间处于九十九武器状态。

TIPS　守护灵技

在发动九十九武器后再同时按下○键+△键，可以释放出守护灵，发动产生守护灵特性的守护灵技。



异常状态

游戏中利用道具、忍术、阴阳术可以给敌人造成各种异常状态，活用这些异常状态也能大幅度降低攻略难度。除此之外，游戏中的武器词缀中也存在火、风、水、土、雷五种属性，使用带属性词缀的武器攻击敌人时除了能够额外造成一定数值的属性伤害之外，还能积蓄属性异常值，当敌人身上的属性异常值积蓄满后，便会进入属性异常状态。当目标身上同时存在两种属性异常时，还会被附加上效果更强的"混沌"状态。同样，敌人也会对威廉使用各种异常状态攻击，一旦身上被附加异常要尽早解除。

异常名称	效果
火属性异常	快速持续减少体力
风属性异常	攻击力降低
水属性异常	防御力降低
土属性异常	消耗精力增加
雷属性异常	行动速度迟缓
毒	会持续减少体力
麻痹	一定时间内无法行动
恶臭	仙药效果下降且使用仙药后会出现大硬直
混沌异常	受到伤害增加且精力回复速度下降
迟钝符	移动和攻击的速度下降

仁王主线 地图BOSS指南



序幕-拥有精灵的男人

处刑人德瑞克

伦敦塔的死刑刽子手，处刑过的人超过 3000。

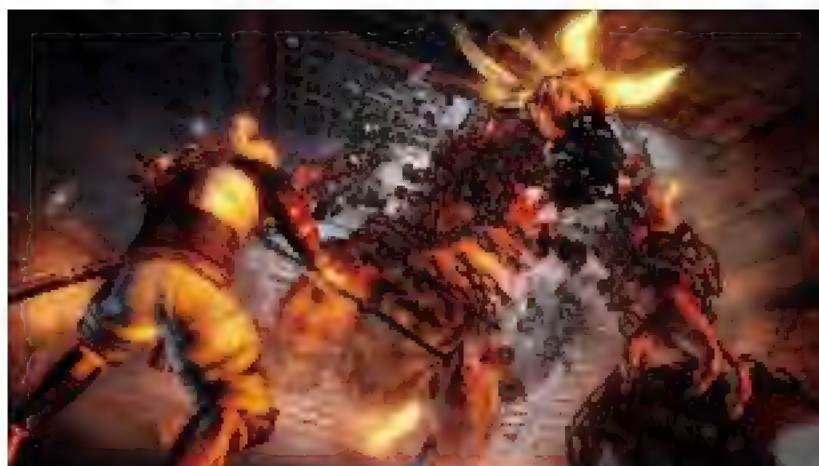
第一形态毫无威胁，随便打打就能进入第二形态，第二形态下要注意他的突进攻击，发动时有一定的延迟且自带追踪效果，如果回避得太早反而会挨上这招。躲开突进攻击后从背后对其发动攻击即可。不过不要贪刀，小心 BOSS 的回转斩，伤害还是挺高的。一周目进入二阶段后只需要打掉一半血就会强制发生剧情结束战斗（二周目则需要彻底打倒这个 BOSS）。

九州篇-恶鬼栖息之岛

怨灵鬼

恶人因为内心的歪曲与无数怨灵的诅咒，最终异化成了巨大的恶鬼。

巨大的身躯会给人很强的压迫感，血量在 50% 之前是第一阶段，BOSS 的主要攻击方式是铁球砸地和铁球回转攻击。避开其正面，在其使用铁球砸地之后从侧面或是背后发动攻击。但也不要贪刀，最好是砍几刀就躲开，因为铁球回转攻击是 360 度范围，不过如果实在躲不开也可以防住。BOSS 血量低于一半进入第二阶段，此时 BOSS 会丢下铁球，攻击方式变成了徒手，同时 BOSS 的速度快了很多，玩家需要集中精神。攻击的最好时机是其连续拍击之后用身体砸地那一下，此时集中攻击 BOSS 头部（弱点），趁着将其精力打空出现巨大硬直的时机发动九十九武器全力攻击吧。另外 BOSS 进入第二阶段丢下铁球后，有时候会走到铁球旁举起铁球砸向玩家，这招出手速度很快，一定要注意躲开。







九州篇-黑暗深处

飞缘魔

飞缘魔是诱惑人类加以吸食血液，外貌宛如年轻女子的妖怪，也被称为缘障女。







BOSS 威胁最大的是麻痹攻击，BOSS 的冲击波和突进攻击一旦命中都会马上让玩家陷入麻痹状态，而其他的近战招式也会积蓄麻痹属性值，因此在 BOSS 战前应该做好应对麻痹的策略。关卡地图中可以固定获得一个提高麻痹耐性的护符，再准备部分解麻针即可。战斗基本策略还是和 BOSS 拉开距离，耐心趁 BOSS 打完一套近战招式之后的间隙上去攻击。BOSS 的冲击波是不能防御的，不过在发动冲击波前会有一声明显的喊叫，可以此来判断并进行回避。BOSS 的投技（咬人）会有一个明显的前抱的动作，立刻拉开距离回避即可。BOSS 飞天之后会在空中多次施放飞针或者冲击波，最后会以一招突进攻击或是砸地来收尾，如果是砸地攻击的话会有一个较大的硬直，此时也是出手攻击的好机会。

九州篇－沉睡的灵石

夜枭

外貌犹如凶猛的野兽，长着无数牙齿的血盆大口让人不寒而栗。

BOSS 的攻击以雷属性为主，有条件的话就在 BOSS 战前准备一些雷耐性的防具吧。BOSS 主要技能有爪击、飞扑、尾巴喷毒以及雷光炮扫射等，这些招式威胁都不是太大，也是从侧面或者背后靠近攻击的好机会。不过要小心尾巴的攻击以及 360 度回旋是可以攻击到背后的，因此不要贪刀。吼叫聚雷之后的落雷攻击威胁较大，一般会连续发动 4 次，此时只要保持移动回避状态就能躲开。BOSS 吐出雷电光束时突进攻击 BOSS 脖子右边，可以直接将 BOSS 陷入硬直。





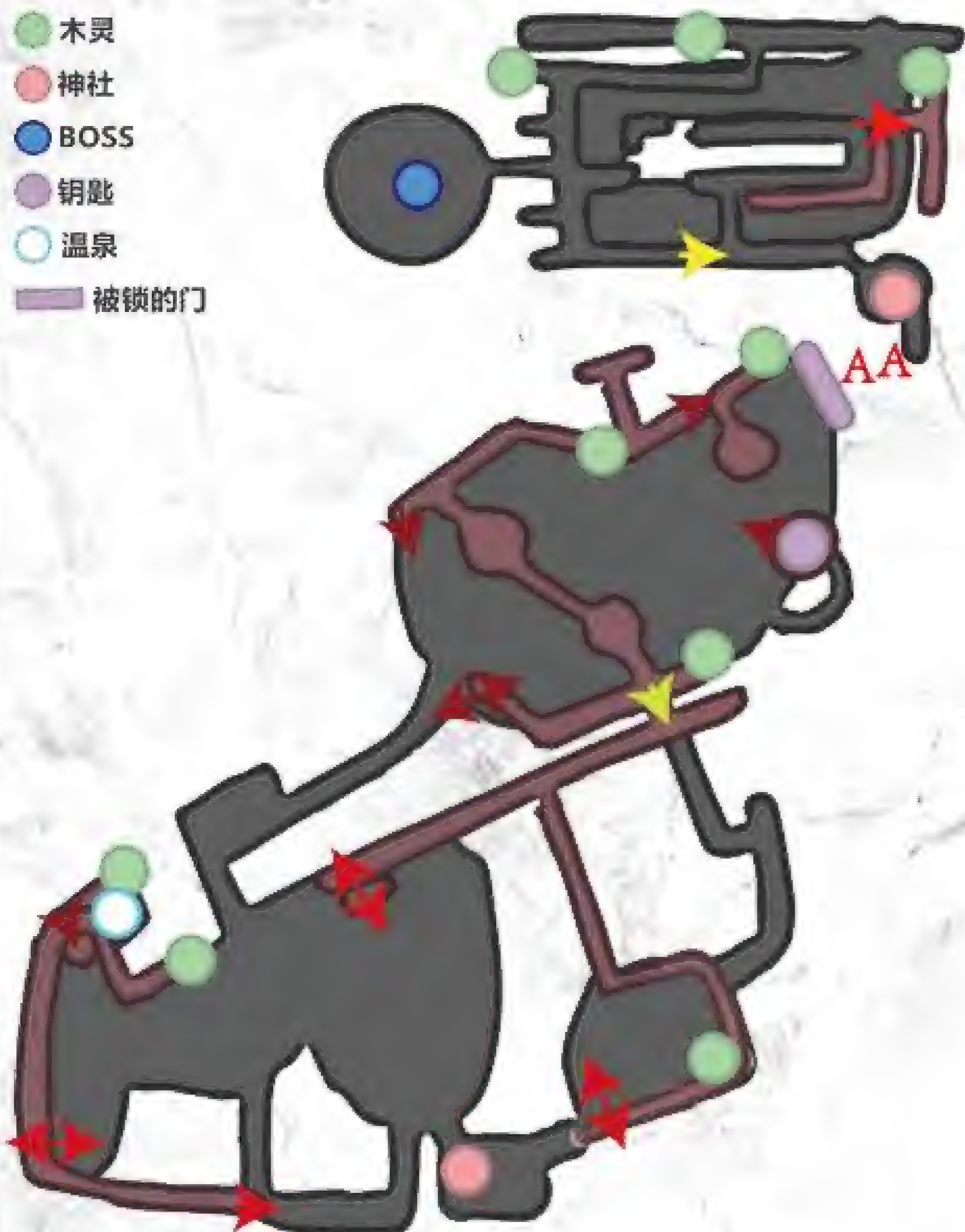




立花宗茂（伪）

立花宗茂是隶属于丰臣家的战国武将，是受到家臣与人民仰慕的明君。

在这个任务中出场的假立花比起后面支线任务中的真立花实力可以说弱了两三个档次，攻击欲望并不积极，只需要小心他的居合就行。利用地形（柱子）和其慢慢周旋，等待其出招消耗精力，伺机上去破防 + 追击，并不难取胜。



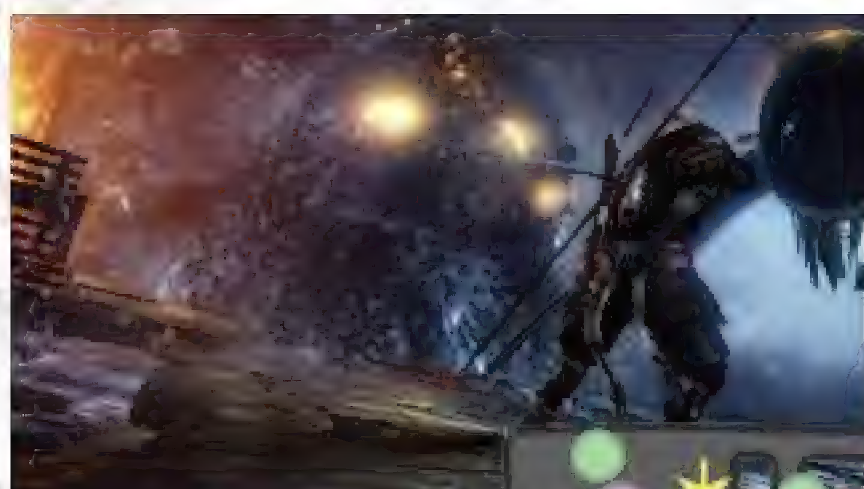


中国篇－蠢动的银矿

大百足

大百足是外观如巨大蜈蚣的妖怪，虽说脚的数量并未到达一百，但依然相当的多，因而得名。

BOSS 的攻击方式很少，因此这个 BOSS 惟一需要的就是不贪刀。起手先从后方接近 BOSS 并攻击其身体下半部分，进行一定程度的攻击之后其身体下半部分会被打散，破坏掉喷毒的石头。之后由于 BOSS 处于爬行状态时，必须让 BOSS 的攻击击中一次可以防御住，之后 BOSS 便会抬头吐毒、石头或是麻痹雾，就要做好攻击的准备了，在其放完招式头部落下的一瞬间可以上去攻击头部，不过攻击完之后需要立刻回避开。如果 BOSS 是使用头部砸地这一招，那么硬直更大可以多砍两刀。BOSS 战中如果场地发生毒雾，那么可以去场地中央上层开动吹风机驱散毒雾，战前多准备一些解毒药或者抗毒装备也是不错的办法。





中国篇-海鸣又起

海坊主

海坊主是栖息于海中的异形巨大妖怪，也被称为海入道、海法师，许多民间传说皆有其事迹。

BOSS战前如果已经点燃了关卡中的三个篝火，那么在BOSS战场地三个篝火的位置也会被点燃，不再会出现小怪，能让战斗轻松不少。BOSS一开始出现在场地正面，先不要上前攻击，等一会BOSS就会移动到场地左侧或是右侧，并且其位置会间歇性地左右交换，其第一阶段主要招式有触手砸地和喷吐水球，贴近BOSS就基本不会被触手砸中，只需躲开水球即可。在第一阶段威胁最大的是核心部分发射的光炮，拥有秒杀玩家的威力。所以看到BOSS核心部分展开做出准备动作时一定要尽力避开其正面。不过发射光炮时也是正好能够从侧面攻击到其弱点核心的机会。BOSS弱火，多给武器上火属性附魔再攻击吧，另外场地上三处篝火也可以给玩家提供火属性附魔（且威力和持续时间多于普通缠火护符），不过由于只能使用一次，熄灭的篝火在第二阶段又会出现小怪，因此并不推荐。此外注意火男面具这一道具可以在第一阶段给BOSS造成爆表的伤害，因为此BOSS血量很多，所以强烈建议使用此道具迅速将BOSS打进第二阶段。BOSS血量低于50%后进入第二阶段，会上陆来到场地中央，此时只要绕其转圈即可，不过于接近它其就不会使用触手攻击，躲开水弹并且在其使用砸地攻击后猛攻其黄色的核心部分即可。惟一要注意的就是当心脚下不要掉进海中淹死。





近畿篇-信贵山的蜘蛛

女郎蜘蛛

拥有女性上半身的巨大蜘蛛妖怪，用粘稠的蜘蛛丝捕捉迷失方向的人类将其生吞活剥。

很简单的BOSS，注意避开正面不要被其吐丝攻击命中，否则行动速度变得迟缓会相当危险。只需要不停绕背攻击其发光的腹部（弱点）即可，不过要注意有时BOSS会用腿部包住腹部进入防御模式，此时特别要当心其回转攻击，耐心回避伺机蹭刀就行，BOSS并没有什么特别的杀招，低血量也没有明显的技能强化。

近畿篇-潸然落雪

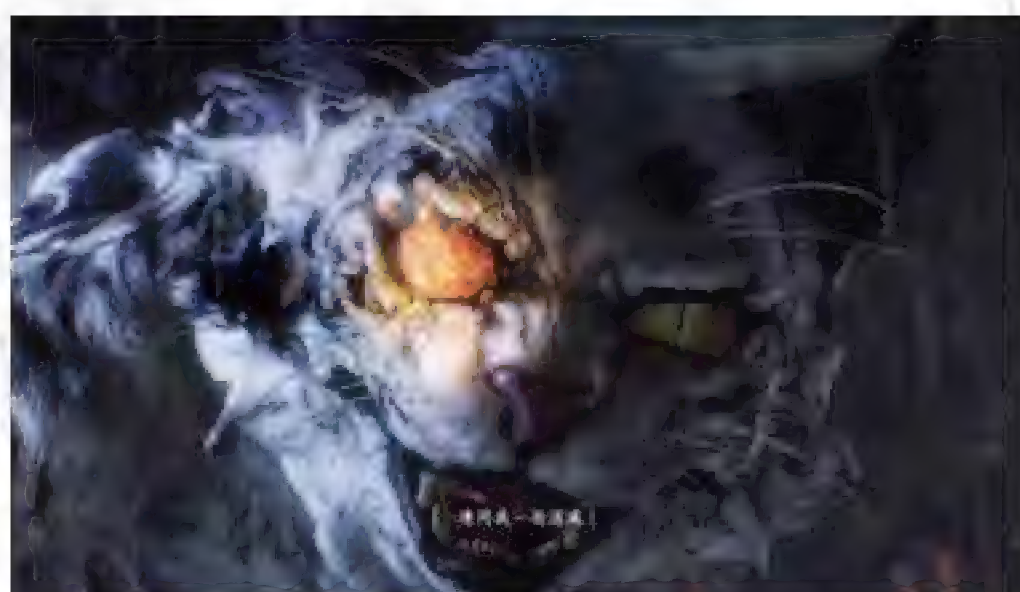
雪女

现身于本能寺的雪女其真正身分是由凯瑞的法术而复活于现世的浓姬，以雪冰封京都，击退所有前来调差异变原因之人。

这个BOSS战斗场地上有不少掉落的远程武器弹药，其实已经暗示了玩家需要利用远程武器来对付她。因为BOSS行动并不敏捷，也不会做很明显的回避行动，所以使用远程武器可以很轻松的命中她。和BOSS保持足够距离的情况下可以无视其吹雪和周身360度冰柱攻击，只要注意回避BOSS投出的薙刀（这招虽然可以防御，但由于是多段攻击所以很容易被破防和伤血）即可。远程的冰箭攻击可以完全防御所以也不用紧张。BOSS在一定血量以下会进入第二阶段，增加一招不可防御的突进近身刺击，不过这招使用前有明显的准备动作，而且突进距离有限，只要和其拉开足够距离就不会被击中，还可以利用BOSS突进后的硬直加以反击。









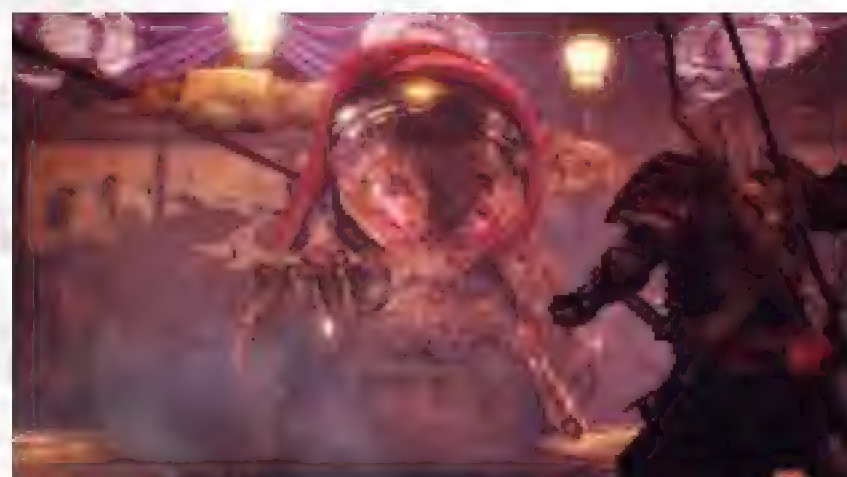


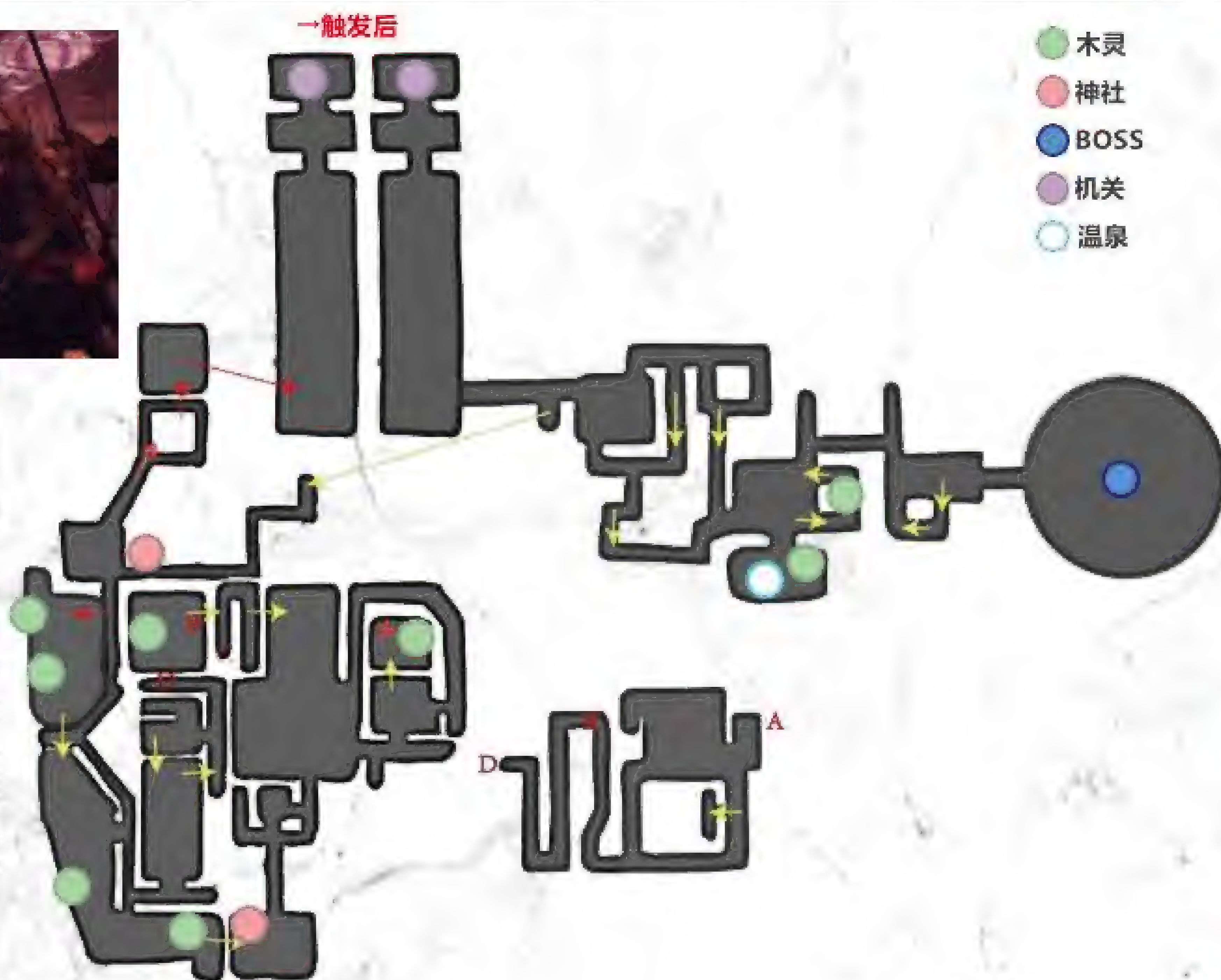
近畿篇-比叡山的魔物

白虎

比叡山的封印遭到破坏，被释放的大量荒魂入侵到猫又的身上，使得猫又变身为狂暴的白虎。

和夜枭的类型相似，因此应对策略也差不多，BOSS频繁地使用突进和爪击，玩家需要保持距离，始终使自身处于在BOSS的爪击攻击不到的距离，引诱其使用突进或是光炮攻击，利用其出招后的间隙从侧面攻击头部，注意尽量躲开其跳起后的火弹攻击以及360度的回旋攻击即可。另外不同于夜枭的是白虎的光炮会左右来回扫射，所以并不要以为躲过了一发就万事大吉。



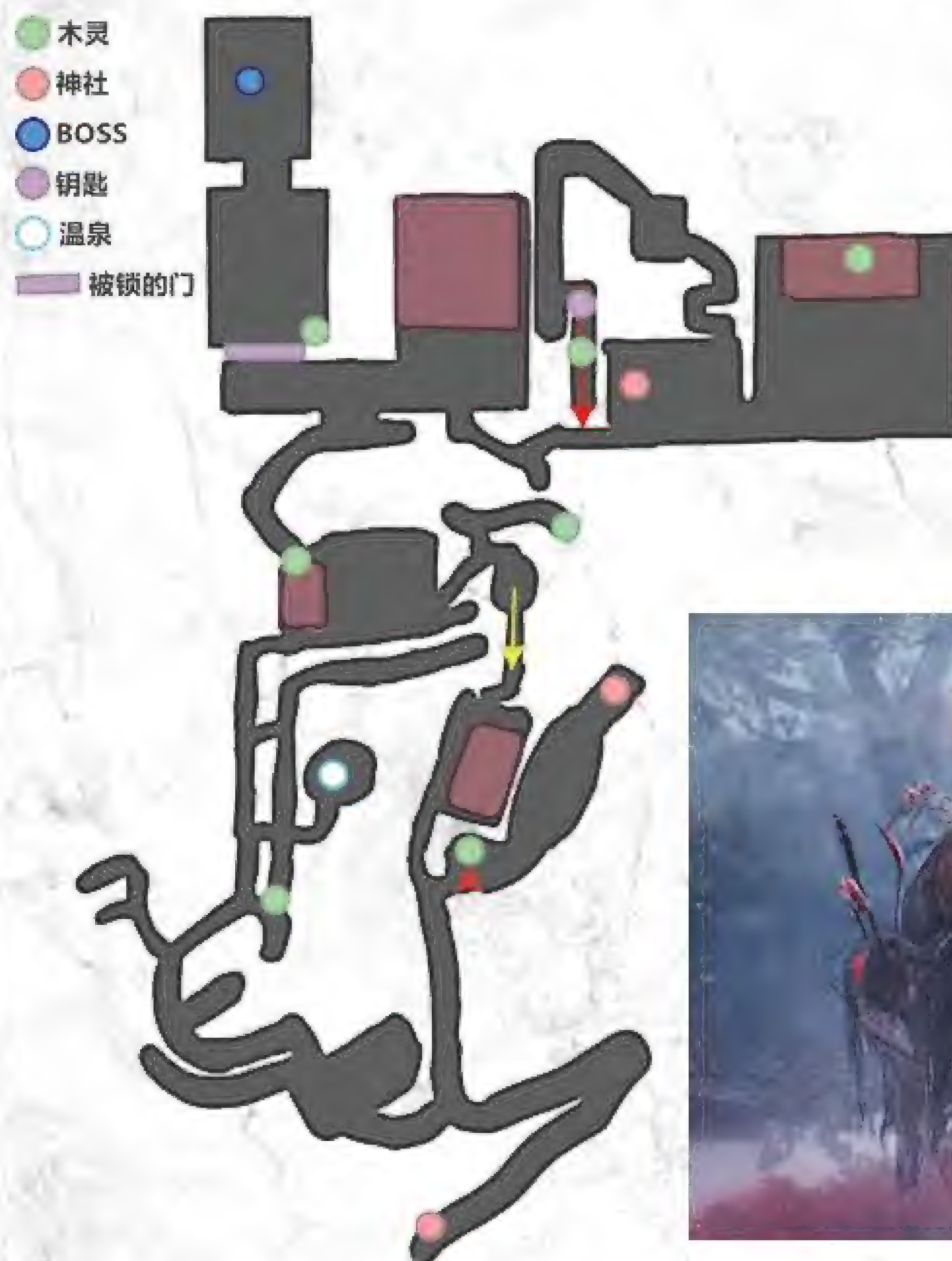


东海篇-横越伊贺

大蜈蚣

大蜈蚣在漫长的岁月中获得智慧，并且妖怪化，其真正的身分是服部半藏的父亲。

BOSS 的长枪攻击范围很大，其中长枪三连击如果前两招都防御的话，那么最后一招尽量回避以防精力耗尽。BOSS 在一定血量以下后频繁地扔炸弹以及施放投技（舌头卷人）也相当讨厌，所以这场战斗 BOSS 的背后是相对安全的区域，尽量始终保持在背后输出 BOSS 吧，要注意的就是 BOSS 的跳跃落下攻击的范围比 BOSS 本身的体型要大，因此看到其跳起尽量远离，落下攻击后的硬直也是攻击的机会。



东海篇-对彼岸的思念

鬼女

鬼女是女性怀着深刻怨恨而死，化为外形似鬼的妖怪。

同样保持在其背后输出即可，BOSS 的双爪插地攻击和跳起落下攻击的攻击判定范围都集中在身体正面，因此只要始终保持在其背后就没有任何威胁。不过要注意其跳起后会在空中改变身体的朝向，因此看到 BOSS 跳起不要着急，确定其朝向后再进行回避动作。BOSS 的喷火射程很远，如果位置恰好不方便转移到其侧面或是身后的话那就尽量远离。BOSS 在血量低于 50% 时会追加一招乱舞，保险起见不要贪刀，尽量在其出招后的硬直期间进行攻击吧。同时还要小心 BOSS 会放满地常世花，一旦出现这种状况尽量先消除掉常世再应付 BOSS 吧。



东海篇－秽土之城

本多忠胜

通称平八郎，是功勋特别大的四大名将之一，被称为德川四天王。

并不需要攻击BOSS本体，只需要打碎场面上三块水晶战斗就自动结束了。如果之前提供给了龙之进足够的粪球让其打开捷径的话，可以直接跳过本场战斗。

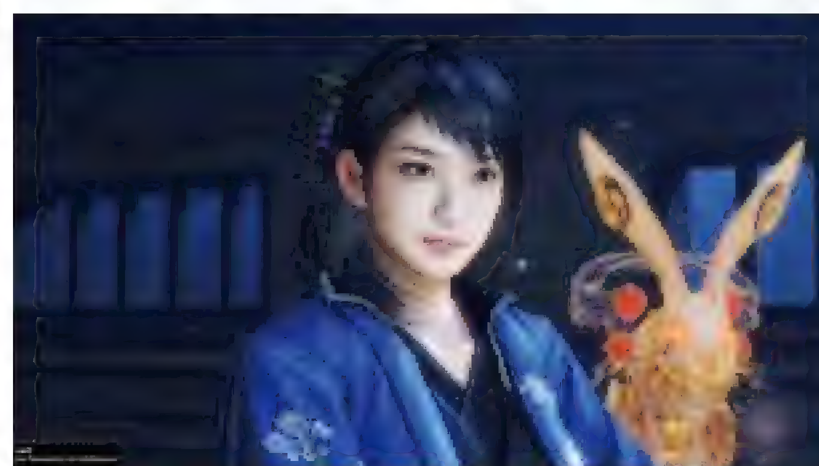




阿胜

服部半藏手下的女忍者，与半藏使用同样的伊贺流忍术。

BOSS的行动十分敏捷，始终保持拉开距离无视BOSS的近战攻击（被靠近之后很可能会中其投技），暗器投掷直接防御即可，记得尽量不要被逼入到角落中。惟一要当心的就是其高速突进蓄力斩了，回避掉其突进攻击后，利用其硬直进行输出。阿胜在一定血量以下后会释放守护灵强化自身，在守护灵强化状态下突进攻击会变成三段，其中第三段攻击会变成跳起后的落下攻击。看到阿胜跳起后不要过早回避，否则可能会正好回避到其攻击落点上。阿胜在精力耗尽之后会解除强化状态，只要有耐心这个BOSS并不难对付。





关原篇－不死之焰

杂贺孙一

杂贺孙一是以纪伊国西部为根据地的杂贺众首领。

BOSS一进入战斗便会使用火枪射击，需要立刻横向回避或是防御。战斗中也会频繁使用火枪射击，这招削弱精力效果不强所以可以多防御。近战攻击很好回避。飞到空中扔炸弹时是攻击的机会（不过要小心其飞行状态下会使用投技），只要BOSS处于飞行状态下，那么受到任何形式的攻击（扔个符都行）都会直接落地并且处于可以追击的状态。另外要注意有时候BOSS飞到空中后会瞬移到场地另一侧，此时玩家会失去对其的锁定，需要立刻转动镜头找到BOSS所在位置。其血量低于一定以下时会召唤守护灵，其守护灵的攻击方式是正面放出一道风属性冲击波，由于攻击准备动作很长，所以也可以抓住机会从侧面或者背后上前对其进行输出。另外本场战斗中场地上有许多火焰，在移动或是回避时小心不要进入火中无谓的伤血。



关原篇-关原



大谷吉继

大谷吉继是隶属于丰臣家的战国武将，是智勇双全，不可多得的将领。

整体实力不强，高速突进攻击是其主要的威胁招式，由于这招起手很快，所以尽量保持防御状态即可，伺机利用 BOSS 出招的间隙进行输出。同样血量在一定以下后会以切腹姿势对自身进行强化，不过强化后并没有很明显的加强，依然是防御好突进攻击后慢慢打就行。同时进行切腹强化的动作本身就有巨大破绽，正好可以上前输出一波。同样将其精力削尽就能解除其强化状态。

木灵　神社　BOSS



岛左近

岛左近是以战略军师的身分侍奉石田三成的战国武将，本命为岛清与。

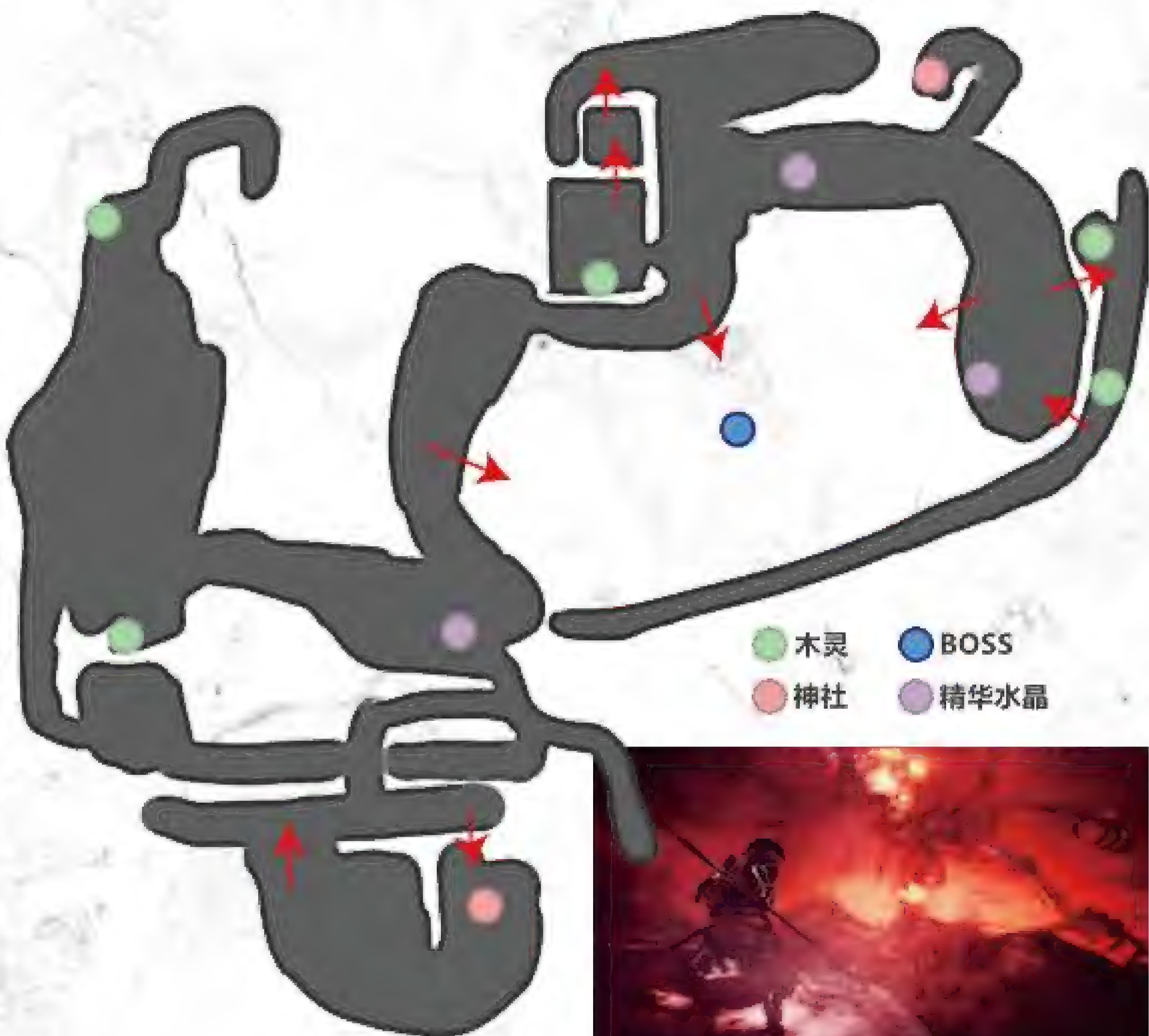
BOSS 使用长枪因而攻击距离比较远，同时会频繁使用下段的扫腿攻击十分讨厌。由于其扫腿攻击是顺时针方向回旋，因而玩家可以始终保持以逆时针方向其旋转，在其出招后从背后输出 BOSS，不过看到其进入上段架式后要小心其周身带风的龙卷攻击。同样，在血量低于一定程度后岛左近会召唤守护灵强化自身，强化后的岛左近攻击会附加雷属性，同时增加了光炮攻击和雷属性地面突刺这两种威力十足的新招。保险起见的话在其进入强化状态后就尽量少出手，在其精力所剩不多时一口气输出削空其精力，精力耗尽的岛左近同样会自动解除强化。

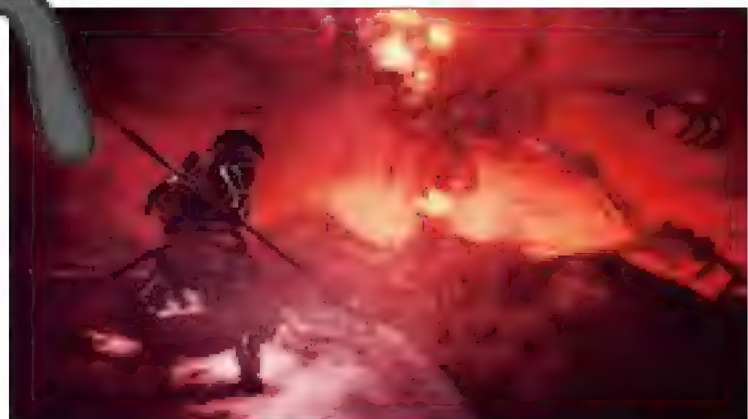
关原篇-逢魔之原

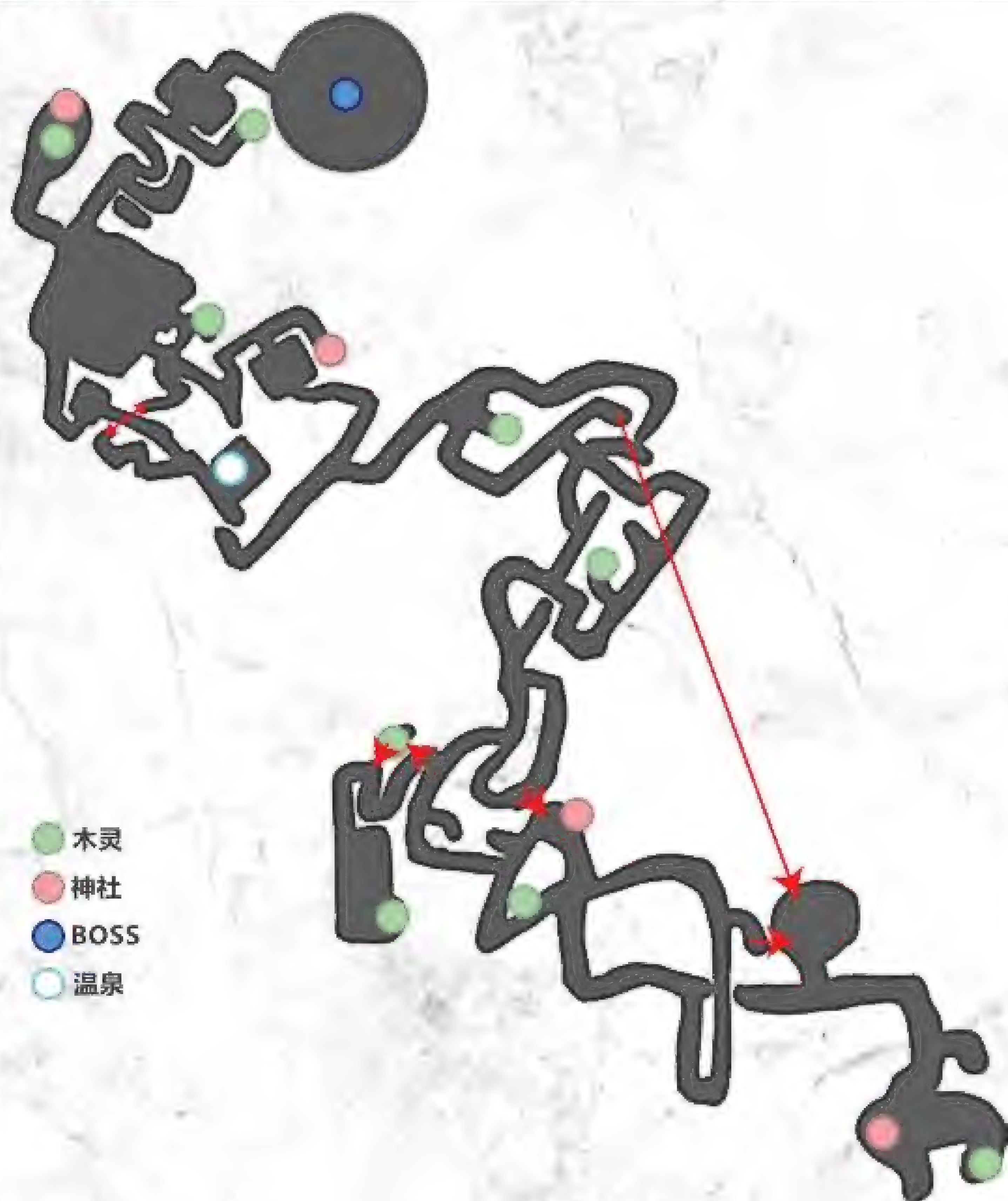
巨大骷髅

聚集死于关原激战的死者怨念，实化为异形骸骨的巨大妖怪。

看起来气势十足实则打法简单无比，如果事先已经把三处红色水晶全部破坏，那么场地内的红色常世全部都会变成可以强化并回复守护灵精华计量槽的黄色常世。一开始在周围的高台上全力攻击巨大骷髅的双手或是下到场地中央攻击其双脚，只要破坏任意一只手或脚部的黄色灵石，那么巨大骷髅就会瘫痪一段时间，头部会落在场地旁边的高台上，只要冲过去开九十九武器全力输出头部即可。双手双脚的 4 处灵石全部被破坏后，最初被破坏的灵石又会重生，重复如此循环即可。在高台上攻击手部时注意躲开 BOSS 双手砸地以及紫色光弹，如果 BOSS 口吐紫色光炮扫射则防御更加稳妥些。在下层攻击脚部时，BOSS 则会使用踩地，跳起下砸和尾巴回旋。前两招都很好躲，只有甩尾回旋不太好回避，只能尽量不要贪刀，保持一定距离且看到 BOSS 进入准备动作后就往高台上跑。场地上的杂鱼基本可以无视，不过在没有进入九十九武器的状态下，最好还是打一下鬼火给自己上属性附魔，毕竟 BOSS 对全属性都是弱点，上了属性附魔后能大幅度提高输出。





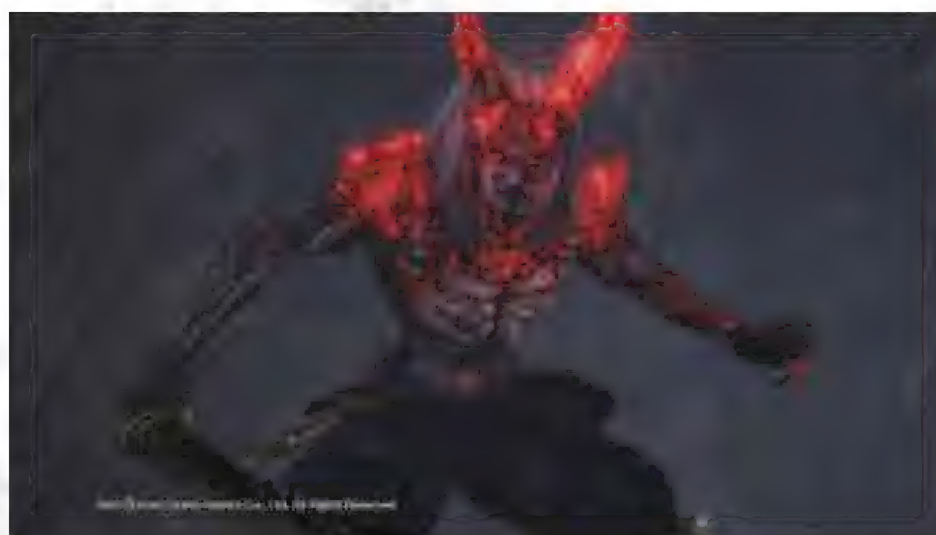


近江篇-不净灵山

石田三成

秀吉死后，与德川家康的派系产生激烈的对抗，倾尽全力要让丰臣家得到延续。

只要一进入战斗场地BOSS必然会使用4连冲击波，不过由于地形高低差的关系，即使不回避也基本不会吃到这一招。BOSS的招式比较大开大合，召唤守护灵强化后的连续冲击波颇有威胁。冲击波之后有几率会有落石砸下，不过攻击判定比较小基本不会被命中。其使用连续斩击时可以从背后对其输出。BOSS收刀入鞘后会使用居合或是回旋斩，守护灵强化状态下还有几率进行进一步强化。不过和之前BOSS相同，只需要将其精力削尽就能解除其守护灵强化状态。BOSS跳起后的下落突进投技有一定威胁，必须回避。同时其将刀插入地上后还会放出常世，不放心的话就先消除常世吧。



近江篇-佐和山的武士

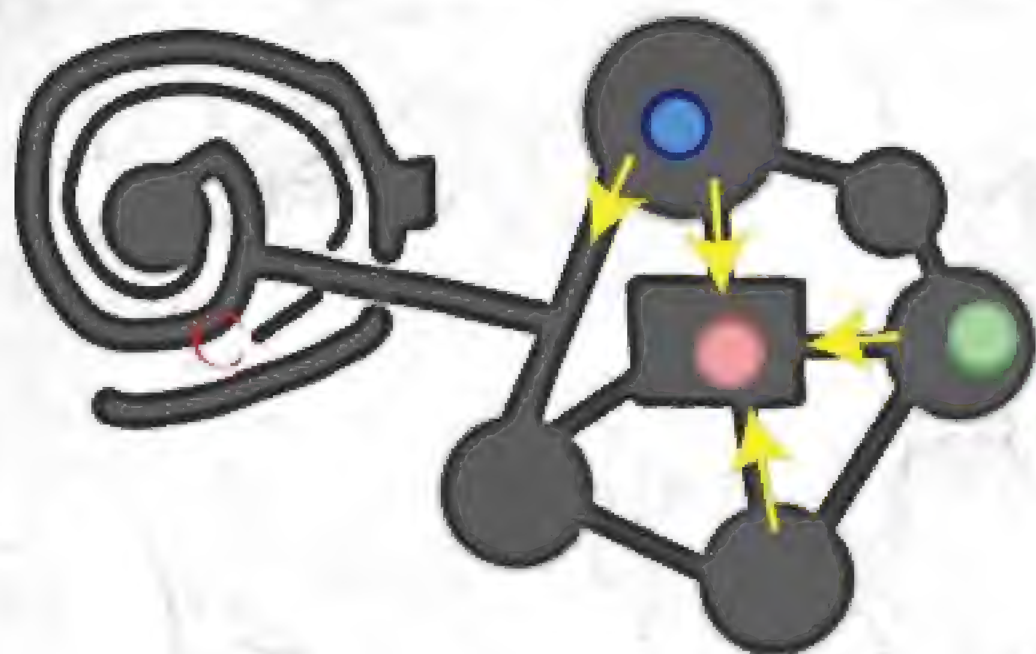
漆黑武士

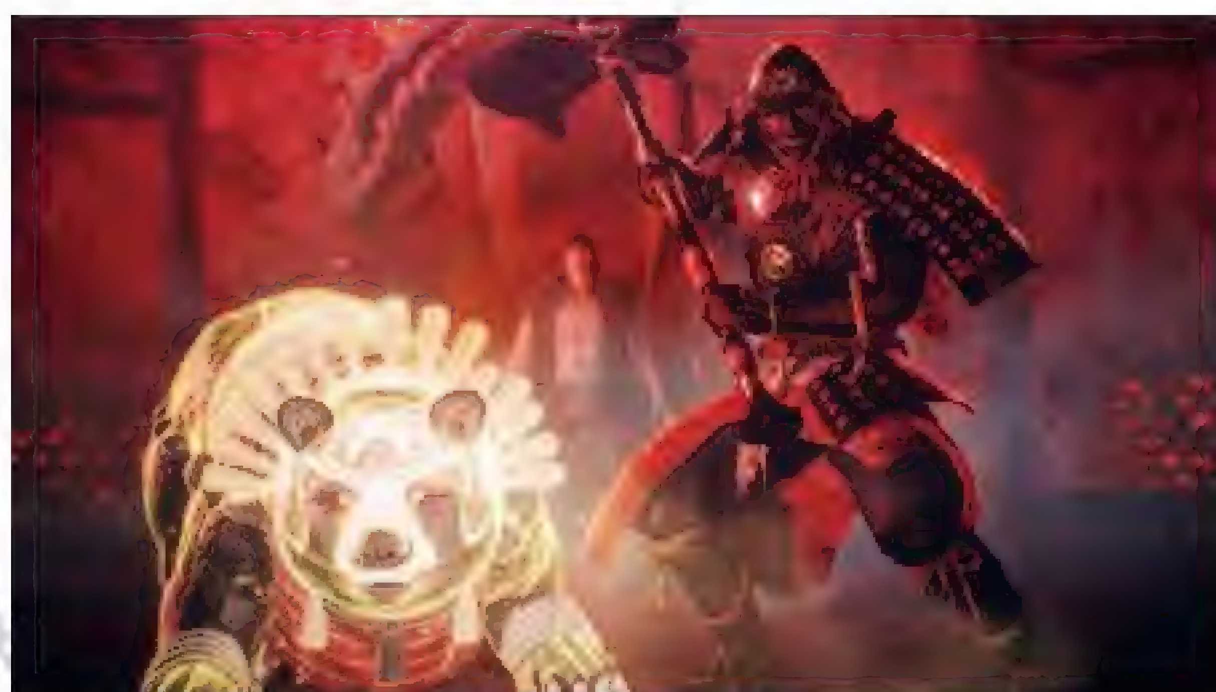
来自非洲的高大黑人男子，受到信长赏识成为其部下。

BOSS最初会使用大斧，主要招式有纵斩、横斩、连续斩和回转斩等，由于招式与招式之间间隙很大，所以和其保持距离在其出招结束后上去攻击即可，注意横斩时在其侧面也会被攻击到，一定要防御或是保持在其背后。在召唤守护灵后会使用一招跳跃刺击，跳跃落点会有一个范围性的爆风伤害，使用这招时一定要拉开距离才会比较安全。BOSS在一定体力以下时会将手中的武器换成刀，攻击距离变短但是攻速变快，之后一段时间又会切换为斧，保险起见的话在其换成刀时以回避和防御为主，等换回斧之后再进行攻击。









近江篇-魔王耀变

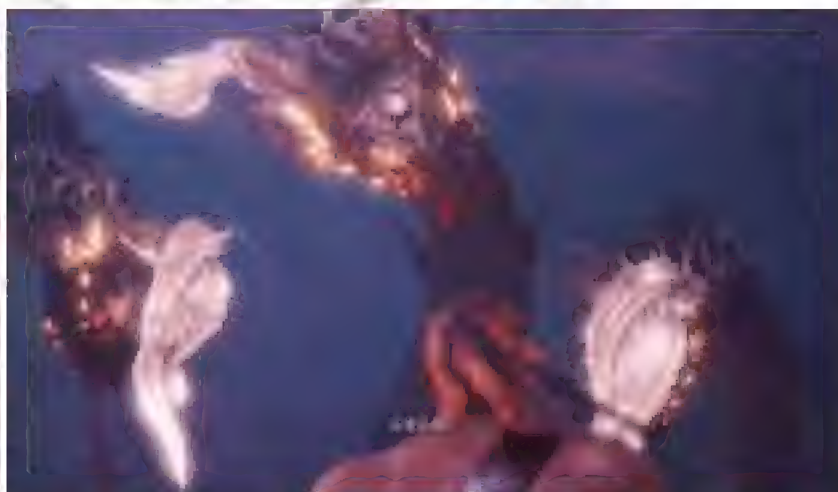
织田信长

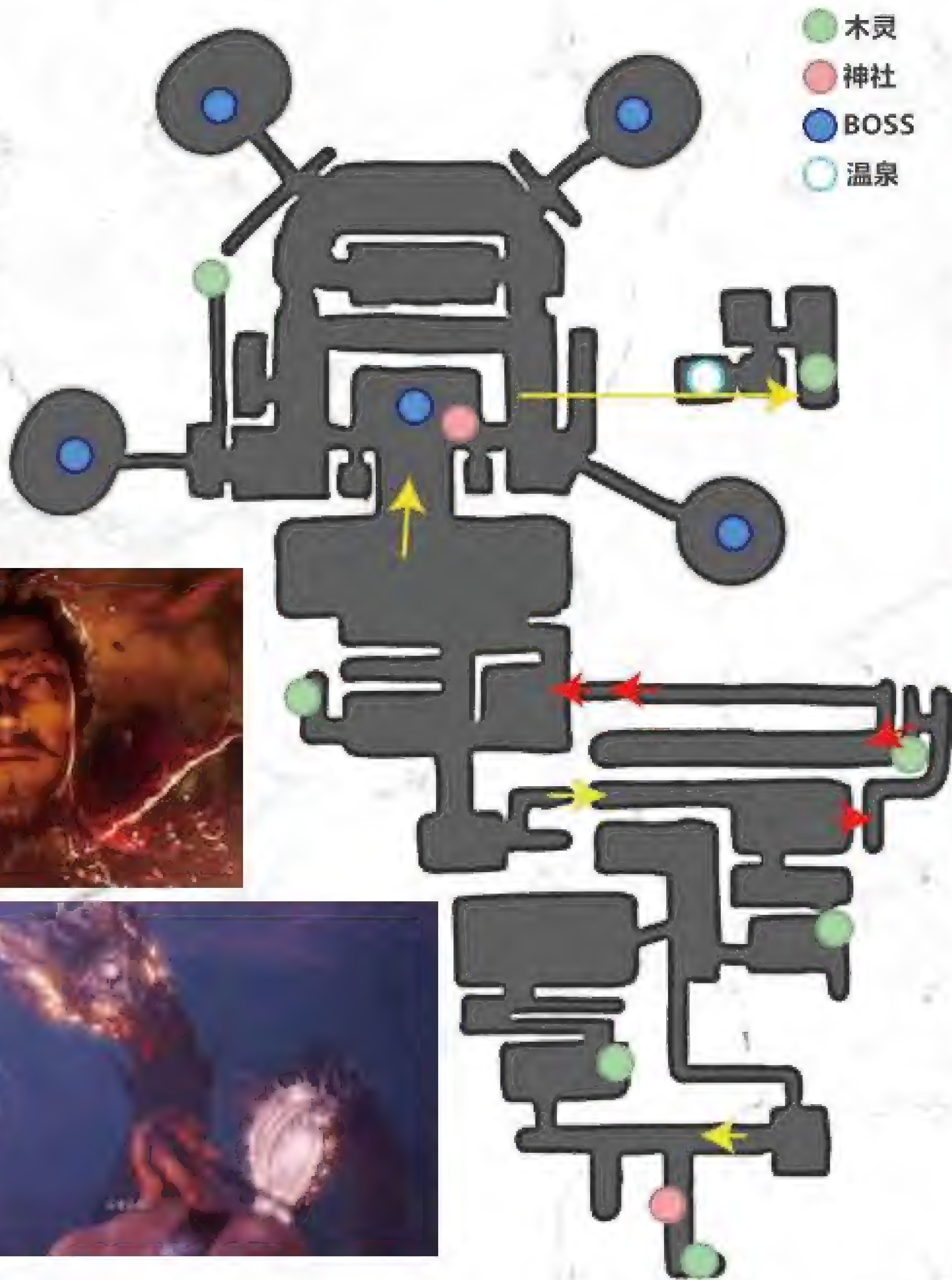
织田信长是掌握了包含京都在内日本中央，被称为霸王的战国大名。

这次的织田信长设计得可谓异常时髦，火、水、土、风、雷五属性技能全部都会使用。其基本行动模式是“近战攻击——一定时间后进行某一属性强化并使用该属性的特殊技能——近战攻击”进行循环，BOSS的太刀技能主要有斩击和刺击。进入火属性强化后会使用火属性回转斩和跳跃突刺斩，后者威胁较大，看到信长跳起瞬移后立刻回避以防止被脚下的突刺命中。冰属性强化是放出冰弹，防御即可。风属性强化是向四周连续发出冲击波，看准回避即可，躲不开的话防御也无妨。土属性强化是在地面设置多个会爆炸的紫色区域，利用区域之间的空隙躲开。雷属性强化是在威廉的头上释放落雷，保持回避即可。整场战斗的思路就是在BOSS处于属性强化时安心防御或是回避，回复普通状态后靠近输出即可。另外这场BOSS战并不需要击败信长，只需要将信长的血量打到20%左右就会发生强制剧情结束战斗。









爱德华·凯瑞

为了收集精华而来到日本，企图复活霸主织田信长掀起腥风血雨的神秘炼金术士，在威廉的追击下终于走投无路，不得不和威廉一决高下。

BOSS招式不少，但几招远程投掷系的攻击准备动作都很明显，要注意的是其会释放守护灵噬身蛇从玩家脚下钻出来攻击，此时玩家脚下会有一个魔法阵，看到这个标志就要立刻躲开。近身攻击多以投技为主，注意和其保持距离，在其做出投技的动作之后上前输出伤害。有时候BOSS会瞬移到我方背后再突然发动投技或是突刺，由于瞬移时会丢失对目标的锁定所以威胁比较大，看到其身影消失也要立刻回避离开。

八岐大蛇

古代日本神话中有着八个脑袋的巨大蛇怪，为世人所畏惧，被当做是水患的象征，最终被须佐之男所斩杀。

BOSS总共8个头 每个头各带一种属性，打倒某个头后武器上会附上对应属性。所有头部的攻击招式都差不多，基本就是头部横扫、头部砸地，伸头噬咬以及喷吐光炮和各属性光弹等。战斗一开始只要面对一个头，击倒后会出现第2和第3个头，打倒其中之一后，剩余5个头会全部出现，同时两边原本堵路的结晶块碎裂，玩家可以活动的区域扩大到整个安土城顶。BOSS各个头的弱点都是头部，在其使用头部砸地时攻击脑袋的伤害是最高的。不过不方便攻击脑袋的话，打脖子也是可以的，头部横扫攻击范围很大，回避比较困难还是建议防御。此时场地上会有结晶块落下，如果引诱BOSS用头击碎结晶块的话，BOSS的头部会有较大硬直，可以抓住时机攻击。当BOSS只剩最后一个脑袋时，下方的血条会显示完全回复，不过不要紧张，其实最大也只是回复到一个脑袋的血量而已。这时剩余的那个头部形状会变化，同时会使用全部属性的攻击，不过并不会给玩家造成什么麻烦。

近江篇-女王之眼

百目

吸收了大量精华后变化而成的百眼大妖怪，邪恶的野心实体化而变成的怪物。

虽然号称真隐藏最终BOSS，但其实力实在有点对不起这个名号（感觉还不如门口那三只复制凯瑞厉害），BOSS的所有攻击动作速度都不快，引诱其出手然后绕背输出并不难取胜。战斗开始后BOSS并不会移动，而是会召唤几只眼球攻击玩家，此时可以解除BOSS锁定，一面避开眼球的激光一面清理眼球。BOSS在血量低于一定数值后会召唤第二次眼球，此次召唤出眼球后BOSS也会同时行动，不过还是优先清理眼球再对付BOSS。BOSS惟一的杀招是双手举起召唤出6根尖刺，如果全部命中的话基本会被秒杀，此时安心回避就好。虽然讲了这么多，但是因为BOSS的HP实在不高，开场靠近BOSS一套连击输出接着发动九十九武器，等到九十九结束BOSS基本也差不多死了，所以大家恐怕基本没什么机会看到BOSS使用杀招吧（笑）。



支线难点任务

注：由于收集后木灵无法再次在地图上遇见，所以下文的截图皆没有木灵，还请见谅。以使用弓箭的准心标出了木灵所在位置。

九州篇

闾千代的请求

●报酬
- 制作书“雷切”
- 招灵蜡烛
- 上好木材×5

报酬金钱：12000

报酬精华：3384

任务要求玩家找到隐藏在地图中的任务物品。任务物品随机出现在地图的三个角落中的宝箱里，分别为场景中央的神庙右侧、神庙左侧通道进入开启石门下落后的柱子旁边、柱子下落后一直左转直到地下迷宫的最深处左侧，三个路径点可以一次跑完，不走回头路。该任务在二周目也是最快的刷钱任务，完成时间很短，任务报酬金钱很高。







西国无双的邀请

●报酬
- 守护灵“雷犬夫妇”
- 年轻武士的遗发
- 灵铁块×2

报酬金钱：1643

报酬精华：1567

之前试玩版中的真·立花宗茂，以莫名其妙的刚体、空体力条能继续攻击、堂堂正正决胜负却带条狗而成为了仁王游戏最强的新人杀手。大致的攻击思路主要是引诱立花出招，前滚躲避居合，转圈躲避雷犬，待到立花招式完毕精力条不够三分之一时上前使用崩解招式打出硬直然后执行处决，实在不行的话就只能日后装备成型回来碾压了。

中国篇

三柱荒神

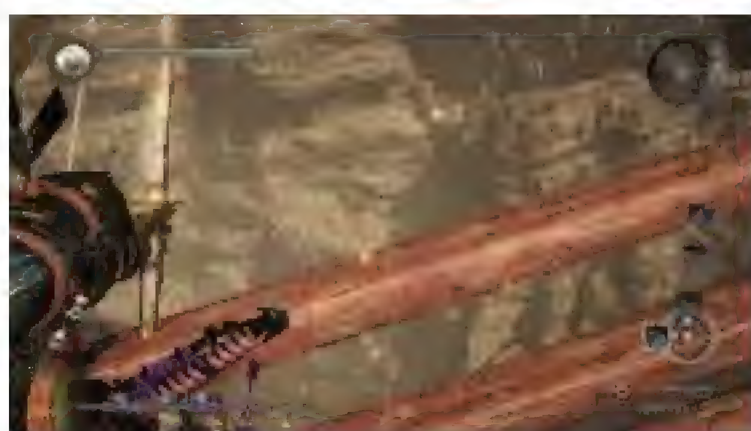
●报酬
- 守护灵“矶抚”、“提马骞”
- 年轻忍者的遗发
- 最高级铁甲片×4

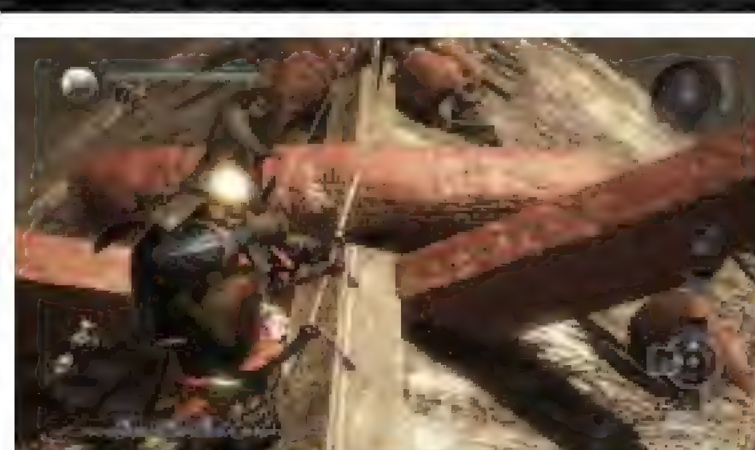
报酬金钱：12000

报酬精华：4992

该任务并不复杂，不过包含有4个木灵收集。









▲打开墙怪后的道路走到尽头。

算计之人

●报酬
- 守护灵“绫蝙蝠”
- 安宅贞宗
- 制作书：安宅贞宗
- 制作书：金吾中铠

报酬金钱：18700

报酬精华：4040

包含有3个木灵收集。





■船上二层有个会塌陷的地板。



▲船一侧的桅杆上。

近畿篇

消失的兰奢待

●报酬
- 香木的碎片
- 不动国行·药研藤四郎
- 老练阴阳师的遗发

报酬金钱 :16400

报酬精华 :12596

任务的目标是在地图中随机宝箱发现宝箱怪“貉”，正确的做法是与宝箱怪做出相同的动作即会与玩家成为朋友，拿出身上的道具。不过要完成游戏的全部怪物图鉴，还是需要击杀一只“貉”。有遗漏“貉”的玩家可以选择本章完成。

堕落的阴阳师

●报酬
- 制作书：护摩之灰
- 年轻阴阳师的遗发×2
- 神篱之木

报酬金钱 :22200

报酬精华 :14088

任务目标只需要击毁这张地图上面所有的精华水晶即可。

名匠的下落

消失的兰奢待

●报酬
- 最高级玉钢×4
- 磨刀石×2
- 火男面具×2

报酬金钱 :26500

报酬精华 :12388

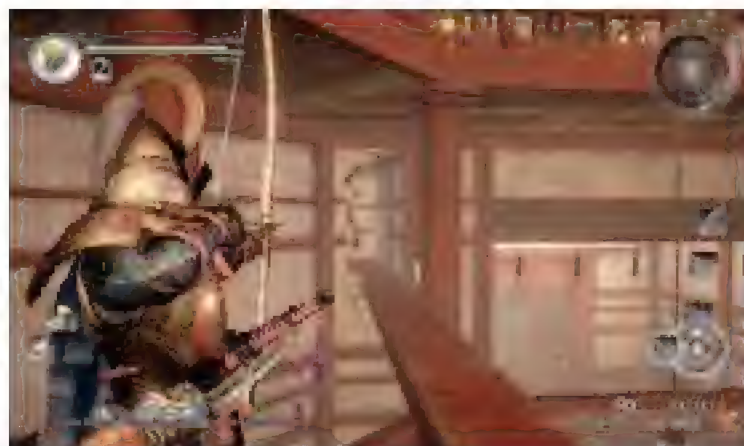
首先玩家需要达成“对彼岸的思念”，之后前往锻造铺与小留交谈，便会触发该任务。玩家需要在场景中找到“伊、吕、波”三把钥匙才能打开目标大门。本场景中还有4个木灵和7个温泉需要收集，温泉的位置非常明显，其中一个需要在三楼打碎木箱发现一个隐藏门，还一个需要解决一面泥墙才能看到。



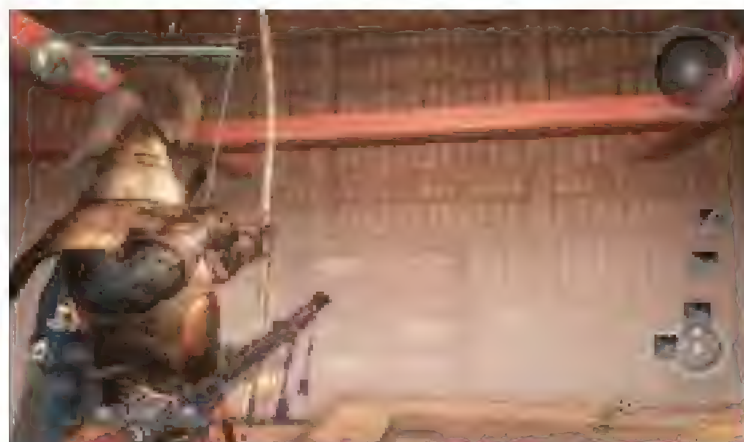
▲二楼旋转楼梯。



▲三楼的房间。



▲三楼跳下横梁。



▲横梁直接跳到一楼木架上。

关原篇

暗之监视者

●报酬
- 守护灵“八咫乌”
- 鸦羽火枪
- 灵铁块×2

报酬金钱 :37200

报酬精华 :53424

任务最终BOSS战为杂贺孙市，其中还有4个木灵需要收集。



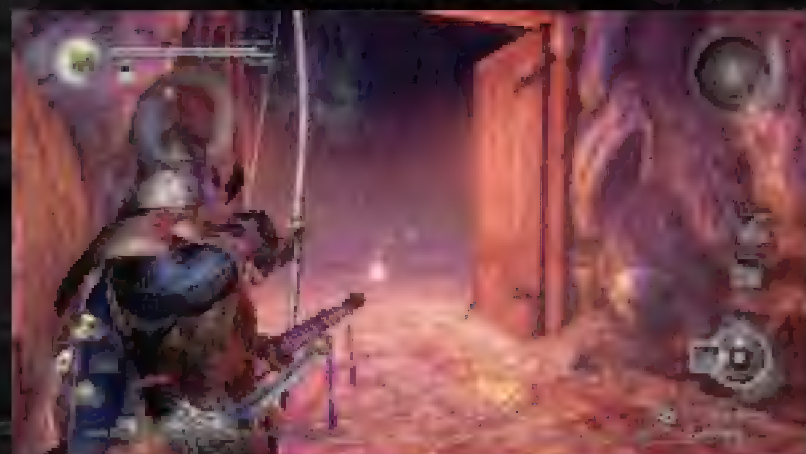
▲独眼怪把守的鸟居门前左边。



▲鸟居前右边上楼梯满是木板墙面的房间内。



▲BOSS房门前右边。



▲BOSS门左边怨灵鬼所在的房间。

近江篇

仁王

●报酬
- 不知火
- 念珠

报酬金钱 :21300

报酬精华 :3594

最难的两个支线之一，玩家需要同时面对西国无双立花宗茂和东国无双本多忠胜的难题。善于利用场景中的石块将两人隔开，使用埋火、守护灵护符、阴阳术等能大幅度的降低关卡难度。把立花宗茂解决后，本多忠胜如果血量下降到一定程度但玩家没有追击的话，会使用守护灵回血，大约为150%的最大生命值，非常棘手。关卡存在一定的随机性，保持耐心，多试几次。

彼岸的相会

●报酬
- 动作：舞扇
- 宗三左文字
- 扇子

金钱 :15820

精华 :15340

最难的两个支线之一，这次需要面对的是信长与浓姬雪女两人同场。而且这两个BOSS对于大部分负面忍术阴阳术抗性较高。不过该关卡中信长的攻击力很低，浓姬的攻击欲望很低，可以拉开距离通过有吸血的武器将信长拼刀致死。或者也可以进场后武器附魔火焰，对浓姬使用克金符，对两个BOSS使用减速符，对自己使用修罗符，然后立马将浓姬秒杀，再来1V1解决信长。

奥义任务

武器	名称	BOSS
太刀	剑禅一如	柳生石舟斋
双刀	严厉之刃	足利义辉
枪	无双十字	宝藏院胤荣
斧	金刚不坏	坂田金时
锁镰	双镰互击	司箭院興仙

以上为五类武器的最终奥义任务，解锁条件为武器的熟练度50万，并完成了“不死之焰”。其中斧的奥义还需要完成支线任务“驱大鬼”。

奥义任务中，玩家会被强制更换最低级的任务武器，与传授奥义的NPC进行对账。对于不善于使用并且没有学习武技的武器来说，战斗难度可想而知。不过敌人AI较低，会不停的追击进攻，玩家只需要切换上段进行防守，待到敌人精力不足时再用重攻击去另敌人陷入气绝状态进行处决。并且由于只是限制了武器，防具没有做出限制，大可等到后期装备成型后再来挑战。

如果觉得战斗还是困难，可以使用洗点书洗出水桶号（属性平均分配）后，每个武器的武技都学习一两个实用的，再来挑战这些奥义任务。

忍术	真正的忍者	阿胜
阴阳术	协调者	夜枭

这两类奥义任务要求不与武器相同。玩家需要属性点加到20，并完成主线任务“不净灵山”。不过两项任务都没有限制武器种类（不过还是最低级的木制武器），只限制了道具栏上装备的物品。忍术需要与阿胜交战，阴阳术则是击败一只夜枭即可。



联机模式

《仁王》与之前的同类游戏不同，除了召唤他人帮助自己的稀人召唤模式外，还添加了被称为“常世同行”的合作模式，有点类似于其他游戏的组队下副本。玩家在联网模式下前往据点便可以从鸟居选择自己想玩的联机模式。

基础设置

关于联机的设定需要打开菜单，进入设置中的连线设定中进行设置。设置中可以设置匹配的区域，匹配时显示的名称以及开黑匹配的暗号。需要注意的是《仁王》采用的是点对点匹配，也就是说玩家只要能够顺利地进入服务器并与其他玩家进行联机，联机的流畅是由两位玩家间的网络是否通畅决定，所以联机的体验可以说是相当不错的。

常世同行

常世同行类似于合作游戏。两名玩家将从头到尾完成该任务，每一名玩家都可以触发场景中的钥匙、机关、捷径，木灵温泉的收集也是相互独立的。



在该模式下精力量表下方还会出现一条新的指示条成为救援量表。当一名玩家死亡时，救援量表便会立马减少25%，然后还会有25%缓慢的被扣除，期间死去的玩家可以选择等待被玩家救起，还是直接消耗掉正在扣除的25%救援量表复活。

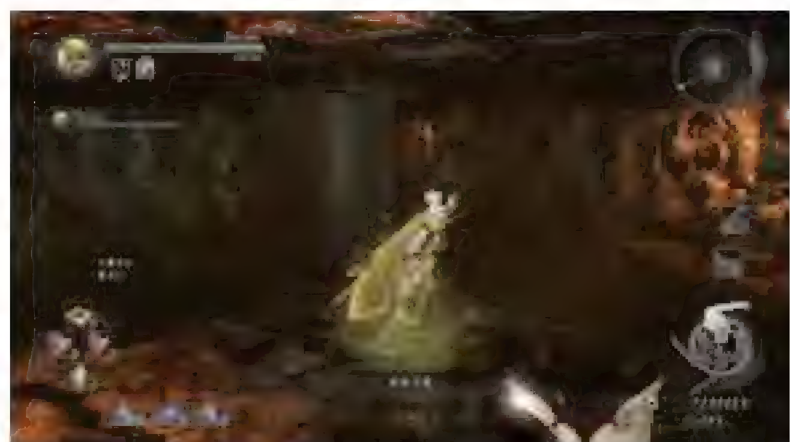
需要注意的是武士之道（一周目）下，常世同行不能进入自己还未完成的任务，也就无法以此模式推进游戏进度。不过一周目通关后进入强者之道后玩家就可以任意选择喜欢的任务进行合作游玩。

萍水相逢

成为稀人前往他人的任务中进行帮助，该模式下任意一人死亡都会切断该模式，不过房主可以再次回到神社进行稀人召唤，稀人可以一直陪伴房主直到任务结束。

稀人可以看到房主在该地图上的收集品，但是无法收集，捷径与机关也无法开启，只能充当打手陪在房主左右。当房主使用神社时会强制将稀人召唤到自己附近，使用道具稀人转移符也可以到达这个效果。

想成为稀人的话除了在鸟居大面积匹配的话，也可以选择想要成为稀人的任务按下□键成为稀人。



奖杯指南

游戏的白金难度要比想象中低许多，几个困难的任务都可以使用邪道方法完成，在完成全部的任务以及收集完木灵和温泉后，基本上解锁了大半奖杯。在完成几个关卡的特殊收集奖杯后，最后还是要像光荣其他的游戏——重复不断地刷。

由于游戏逢魔之时每天刷新的特性，使得该游戏的白金时间强制提到5天以上，并且需要每天进入游戏完成任务才行，不然还要继续等待5天。

需要注意，指定关卡收集类的奖杯需要一次性完成，多次进入关卡的收集数量并不累计。

古今无双的武士 金杯

包含所有的主线任务，支线任务、逢魔任务以及修炼场任务。

主线任务为地图上的红色任务。

支线任务为地图上的灰色任务，会随着主线任务的推进而解锁。

修炼场任务需要玩家满足武器的熟练度到达50万，属性点忍和咒到达20点依次解锁。

逢魔任务为每天北京时间14点刷新2个，共计9个任务，要达成所有的逢魔任务需要5天的时间，一定要注意不要遗漏每日刷新的逢魔任务。

需要注意的是强者之路的所有任务都不包含在内。

顶尖的熟练者 银杯

使用武器打出伤害即可增加武器的熟练度，熟练度的增加与造成的伤害有关，与hit数无关。部分装备能够增加熟练度的获取速度。

打开菜单→状态→附属能力值能看到武器的使用状态。该奖杯需要一个武器到达100万，而其余的武器奥义奖杯需要到达50W解锁相应修行场任务。忍术阴阳术奥义需要相应属性点加到20。

熟练度推荐通关后补齐收集，清理支线任务时切换不熟练不喜欢的武器来刷，节省时间。而属性点可以最后使用洗点书来完成，这游戏的洗点还是非常廉价的。

时尚男 铜杯

该奖杯首先需要与小留交谈，解锁理容功能。

复制样貌 铜杯

完成“信贵山的蜘蛛”任务后，据点会开启“隐世茶室”的功能，里面能够通过“武功”购买其他人物的外观。武功的获取方法为消灭地上

的血刀已经与其他玩家联机游玩。购买到外观后需要更换才能获得本奖杯。

传说的刀匠

见上文“支线任务”

锻造铺最大户

在锻造铺中可以和小留以及村正交谈，提出自己的要求，奖杯需要提出 60 点要求，而要求的点数需要在锻造铺花钱或者同小留村正对话获得。如果以消费金钱的方式来完成大约需要 2000W 的金钱，可以通过强者之路的支线任务“阔千代的请求”刷，熟练的话 1 分半可以获得约 11W 金钱。

另有一个不确定的 BUG 方法达成方式。首先完成村正的任务，然后留着一个要求点数，不断与小留交谈，触发选项，约个把小时就可以解锁奖杯。

追求品质者

每一个大型怪物都会有一个紫色材料。

鬼角	妖鬼/怨灵鬼
妖物之发	飞缘魔
河童的背甲	河童
苦痛之舌	巨僧
雨伞骨架	油伞妖
乌鸦天狗的羽毛	乌鸦天狗
夜枭之爪	夜枭
大百足之牙	大百足
蜘蛛的脚壳	女郎蜘蛛
海坊主的眼石	海坊主
白虎皮	白虎
鬼女之爪	鬼女
巨大尾骨	巨大骷髅
大蛇之鳞	八岐大蛇（需第二次挑战才能获得）

以心传心

指的是得到泥墙和宝箱怪的欢心，两者都需要通过按下 OPTION 键展现出正确的动作才能完成。

泥墙需要作出正确颜色的动作，玩家共有两次机会。如果发现附近有血刀的话，可以查看其死因来确定泥墙的正确颜色，如果没有的话那就只能以 2/3 的几率去试探了。

宝箱怪貉则会幻化成玩家的模样并作出动作，玩家只需要做出一样的动作就可以了。

行於黄昏之时者

禁忌之村	完成九州篇“恶鬼栖息之岛 ”
魔缘之洞	完成九州篇“黑暗深处”
邪灵蠢动	完成九州篇“沉睡的灵石 ”
灰暗之海	完成中国篇“海鸣又起”
化为凶爪	完成近畿篇“比叡山的魔物 ”
染血的地狱花	完成东海篇“对彼岸的思念”
逢魔十字路	完成东海篇“秽土之城 ”
告死鸟	完成关原篇“逢魔之原”
魔吹山	完成近江篇“不净灵山 ”

击退妖怪的专家

共计 33 种妖怪，只需要注意泥墙和宝箱怪貉都必须杀死一次才会记录到图鉴之中。

全怪物如下：

亡者武骸、伏次郎、鬼火、油伞妖、琵琶牧牧、小海坊主、泥田坊、防人、蜘蛛、河童、貉、妖鬼、精华妖鬼、独眼小僧、独眼鬼、巨僧、泥墙、轮入道、一反木棉、乌鸦天狗、怨灵鬼、飞缘魔、夜枭、大百足、海坊主、女郎蜘蛛、雪女、白虎、大蛤蟆、鬼女、巨大骷髅、八岐大蛇、百目。

粪球真传

在秽土之城关卡中，玩家可以从泥田坊中获得物品“粪球”和“高贵粪球（相当于 10 个粪球）”。之后交给 NPC 龙之进直到 NPC 给予你装备便能解锁奖杯。打开牢房门越需要 30 个粪球，获得装备也需要 30 个粪球。除了牢房门以外还可以通过另一条路直接进入牢房。



奖杯列表

奖杯名称	取得条件	说明
仁王	取得所有奖杯。	-
漫长旅程的开端	完成「拥有精灵的男人」	剧情流程
按针之名	完成「黑暗深处」	剧情流程
订下密约	完成「海鸣又起」	剧情流程
转瞬即逝之魂	完成「比叡山的魔物」	剧情流程
受质疑的真意	成功谒见德川家康	剧情流程
前往二分天下之地	目睹德川军出兵决战	剧情流程
战事闭幕	完成「逢魔之原」	剧情流程
真正的武士	完成「佐和山的武士」	剧情流程
夺回自由	完成「魔王耀变」	剧情流程
战斗的尽头	完成「女王之眼」	剧情流程
再度轮回	到达第二轮的日本	剧情流程
古今无双的武士	完成所有任务	见前文主线任务、支线任务、逢魔任务
武士的起点	达成等级10	-
一介武士	达成等级100	-
顶尖的熟练者	首次武器熟练度达到最高	999999武器熟练度
穷极刀者	学会刀的奥义技能	见前文支线任务
穷极双刀者	学会双刀的奥义技能	见前文支线任务
穷极枪者	学会枪的奥义技能	见前文支线任务
穷极斧者	学会斧的奥义技能	见前文支线任务
穷极锁镰者	学会锁镰的奥义技能	见前文支线任务
穷极忍术者	学会忍术的奥义技能	见前文支线任务
穷极阴阳术者	学会阴阳术的奥义技能	见前文支线任务
复制样貌	进行复制样貌	-
时尚男	进行理容改变发型或胡须造型	-
仿造外观	进行仿造外观	-
遇见全新名器	进行锻造	-
传说的刀匠	找到村正并带回锻造铺	-
锻造铺最大户	合计向锻造舖发出60次要求	-
追求品质者	收集到所有最高级材料	-
同行者	利用常世同行或与可共斗的NPC一同完成任务共10次	-
以心传心	与妖怪心意相通10次	-
产生混沌者	首次使敌人陷入混沌	两种阴阳术属性叠加后即可
行于黄昏之时者	首次完成逢魔之刻任务	-
温泉疗癒	首次泡温泉	-
获得神器	首次获得神器	-
击退妖怪的专家	打倒所有种类的妖怪	共计33种
温泉爱好家	泡过所有温泉	见前文主线地图
姿态高手	可使用动作合计达到40种	-
引导木灵者	回收所有木灵	见前文主线地图
守护者们	获得所有守护灵	全任务完成即可
粪球真传	受到喜欢粪的龙之进喜爱	-
火男	使用火男面具打倒敌人	-
点亮篝火者	点燃严岛上三个退魔的篝火	见前文主线地图
复活的平蜘蛛	在信贵山收集到所有平蜘蛛的碎片	见前文主线地图
击退夜枭	打倒比叡山的夜枭	-
末路	打倒徘徊于伦敦塔中的刽子手德瑞克	“女王之眼”任务中，位置在原先击败德瑞克的塔楼的地下室。

Candleman

XOne	
蜡烛人	上海百家合
Candleman	平台动作 / 中文版
2017年2月1日 / 本地1人	对应年龄：7岁以上
下载版售价为99港币	

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 稀饭 美编 咕噜

已经于2016年11月18日在国行XOne平台上发售的著名国产独立游戏《蜡烛人》终于也在今年的2月1日推出了海外版，许多之前没有玩上本作的玩家相信都早已饥渴难耐，想要一试这款得到了众多海内外大奖，而且深受Xbox部门负责人菲尔·斯宾塞赞赏的作品。本次攻略透解，我们为大家带来了本作的全蜡烛收集指南——这也是本作当中惟一的难点，关卡流程部分则会在难点部分给予提示。顺便提一句，本作的成就非常好拿，只有10个，大家只要花3-4个小时就可以把1000点收归囊中，非常超值。

系统

本作因为只是一款下载独立游戏，所以系统本身非常简单，相信各位读者都可以在上手后第一时间熟悉游戏的操作方式，下面将跟大家介绍一下游戏的操作和点燃系统。

操作方式



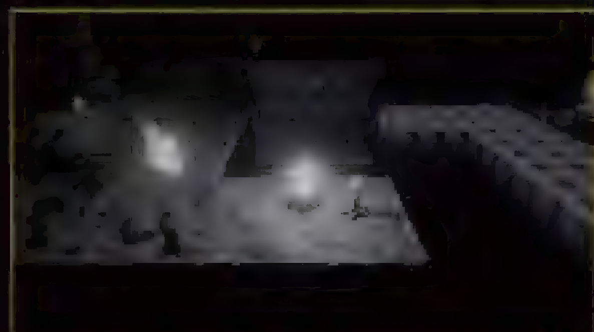
点燃系统

点燃自身是作为主角的蜡烛人在游戏当中最为主要的互动和解谜手段，按照设定，如果持续燃烧，蜡烛人头上的蜡烛最多只能让其燃烧10秒，尽管本作有不少关卡长度都比较短，但持续燃烧之下玩家可能还走不出十分之一距离就挂了，因为蜡烛既是蜡烛人的互动和解谜手段，也是它的生命值，除了寻常的摔死、烧死和被扎死之类的秒杀死法，燃尽蜡烛也会让其死亡。

虽然燃烧时间听着很短，但是大部分情况下玩家是不需要频繁进行燃烧的，只需要快速地按一下燃烧键，蜡烛人就会在极短的时间里发出光芒，照亮身周的一大片区域，对于快速互动和观察小面积暗影区域来说已经够用，二这种快速燃烧对蜡烛本身的消耗非常低，玩家可以在关卡当中多次使用——当然用得太多太快还是会把蜡烛耗尽。

而在某些特定的区域和谜题当中，玩家需要进行较长时间的燃烧，可以考虑使用特定的途径来缩短燃烧时间，例如有障碍物需要用光芒来驱散，可以考虑先跳到障碍的上方后再立刻开始燃烧，能够省掉一定的燃烧时间。

另外，根据之前笔者在ChinaJoy上对本作制作人高鸣的采访中他本人透露，当燃烧到一定程度后，其实蜡烛人的移动速度是会因为头上蜡烛份量减少而加快的。不过这一点在游戏中体现得不太明显，反倒是当蜡烛人的蜡烛余量不多时，画面本身会逐渐失去色彩，以提示玩家需要谨慎使用燃烧能力。

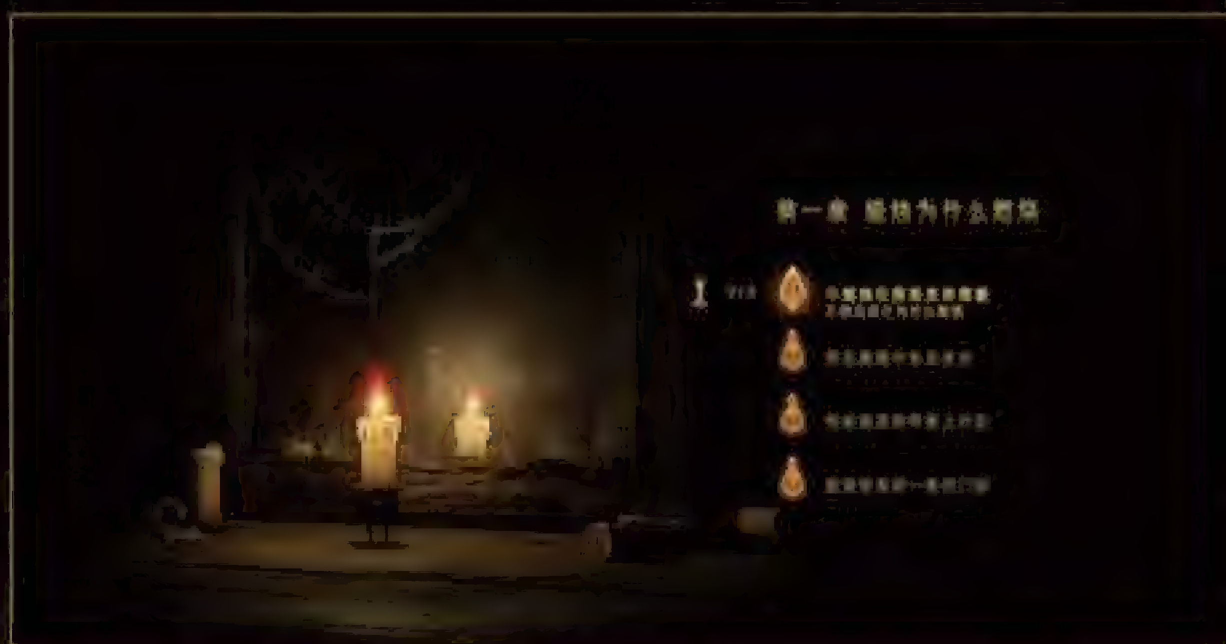


最后提一下，游戏当中每一关玩家都有10次尝试机会，而当玩家死亡时，会在起点或是检查点重生，而已经点燃的收集蜡烛不需要再重新收集。但如果玩家耗尽了10次机会，就需要重新开始挑战整个关卡，收集也会被重置。

TIPS 燃烧的设定其实也作用于游戏当中其他作为收集的蜡烛身上，所以如果玩家在某个地点停留太久，就会发现作为收集被点亮的其他蜡烛会被烧干，当然这并不影响收集统计。

全蜡烛收集流程攻略

第一章 蜡烛为什么燃烧



① 小蜡烛在废船里徘徊着

难点提示： 第一关的主题就是本作主要内容，光明与黑暗，所以玩家只要掌握用燃烧探路就可以轻松过关。同时在这关玩家可以接触到游戏当中的两种蜡烛，一种是和蜡烛人本身很像的高长蜡烛，充当收集以及某种程度上的路标，一种是粗但是短的蜡烛，点燃之后发出是蓝光，充当的是检查点，点燃之后如果蜡烛人死亡，就会以在触发这个检查点时的状态重生。



收集

蜡烛1： 游戏开始后不要往前走，回头走，路上用燃烧探路，左转之后就可以看到这根在镜子前的蜡烛。

蜡烛2： 走出关卡起始点后就可以看到。

蜡烛3： 蜡烛2右边有一条木板搭成的斜坡路，走上去后往右边走，视角改变之后就会看到蜡烛。

蜡烛4： 留在点燃蜡烛3的平台上，这次往左边走，记得用燃烧探路，走到平台边缘会看到面对平台上有一根蜡烛，跳过去将其点燃即可。

蜡烛5： 检查点蜡烛的左上方，放在一块木板上，比较显眼。

蜡烛6： 检查点蜡烛走出不远后，会看到一个圆形木板，其下方有很浅的水，跳下去，把木板往上方推，推到最顶后跳上木板再跳上上方的平台，蜡烛6就藏在这里

蜡烛7： 在用于前去蜡烛6所在之地的圆形木板初始所在地的右下方，注意蜡烛所在位置是一个突出的木板条，要用燃烧看好路，不然会被摔死。

蜡烛8： 蜡烛7右上方，跳上平台后会看到一个通往上层的木板斜坡，斜坡下方就放着蜡烛8。

蜡烛9： 终点前的阶梯旁，非常显眼。

② 他在黑暗中发出亮光

难点提示： 这一关仍然是光明与黑暗主题，但是在暗处加入了更多会让玩家掉落的缺口，所以玩家需要更加步步为营和依赖燃烧带来的光亮探路，而关卡后期则会加入让木板倾斜来创造通路的谜题，总体来说比较好理解，如果还是觉得不明白，可以看看下文收集部分的解析。

收集

蜡烛1： 一开始的区域沿着右边的光亮处往上方直走，可以在一条突出悬崖外的木板上看到蜡烛。

蜡烛2： 通往悬崖远方的木板所搭着的木桶上。

蜡烛3： 走过木桶上的木板来到一个有布补丁的平台上后往下走，就可看到蜡烛3。

蜡烛4： 有布补丁的平台往上走，在一个用于落脚的木桶上可以点燃蜡烛4。

蜡烛5： 蜡烛4的木桶上方不远处有被悬挂的木板，走到木板右边将其压到另一边翘起，赶紧走过去左边跳上高台就可以点燃蜡烛5。

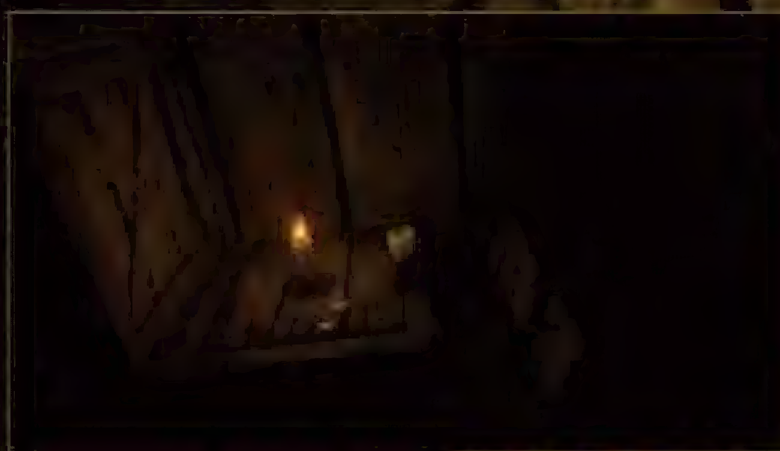
蜡烛6： 点燃检查点蜡烛后往上走，就可以看到最后三根蜡烛的位置，蜡烛6在左边的一个木箱上方。

蜡烛7： 点燃蜡烛6后趁着右边的木板因为船体晃动而翘起，一直往右冲然后跳到右方的木箱上方，可以找到蜡烛7。

蜡烛8： 在看到终点并靠近时船体会晃动让木箱挡住去终点的路，跳上左边的木板让其另一边翘起，然后立刻沿着翘起跳上去，可以找到蜡烛8。

③ 他在摇晃的甲板上行走

难点提示： 正如关卡名称所表示的那样，这一关的主题是摇晃，所以很多平台都得按照船体摇晃时的规律来选择跳跃的时机。同时黑暗场景也仍然存在，玩家在选择起跳点时需要更加谨慎。



收集

蜡烛1： 起点处往右走，不远处就可以看到蜡烛1，但是需要算好船身摇晃的角度来选择跳跃的时机。

蜡烛2： 蜡烛1右下方处木板上。

蜡烛3： 蜡烛2上方木板一直走向会看到三个连在一起摇晃的箱子，趁着箱子摇去左边的时候跳上左方的平台，蜡烛3就在上面。

蜡烛4： 蜡烛3点燃后，继续跳上左边的悬挂木板，让木板右边落下左边翘起后，从左边直接跳上平台，点燃蜡烛4。

蜡烛5： 回到蜡烛3右边的箱子处，沿着箱子往右跳，来到最顶上后就可以看到前方平台处的蜡烛5，记得两者之间有空隙，燃烧照亮附近后跳过去即可。

蜡烛6： 点亮蜡烛5后往右上方走，在看到两个并在一起的摇晃箱子后，跳上去，来到对面的检查点蜡烛将其点亮后，会看到远方有木板通往远处，走到木板尽头，下面有一个在晃动的木箱，算好时机落在木箱上后先别跳走，随着木箱晃到左上方，会看到隐藏起来的蜡烛6。

蜡烛7： 靠着晃动的箱子来到右方的木板平台后，向上走就可以看到不远处的蜡烛7。

蜡烛8： 点亮蜡烛7后就会看到前方在滚动的木桶，趁着摇晃的时机躲过木桶来到后方的阶梯后，走到顶部看到蜡烛8。

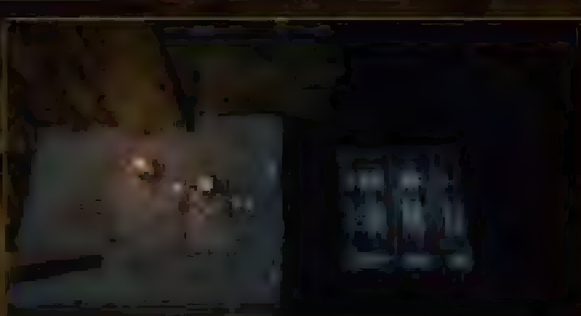
蜡烛9： 点亮蜡烛8后先不要往前走，等木桶滚过来后跳上去，然后在其滚向另一边时往反方向移动，避免被滚到桶下，到达另一边后就可以看到左边平台上的蜡烛9。

蜡烛10： 在终点处左边，点亮的方法和蜡烛9类似，跳上终点前在滚动的桶，避免被滚下去然后跳上蜡烛所在平台点燃即可。

游技术 NOW PLAYING 攻略透解



4 直到他来到一扇铁门前



难点提示：这一关后期的主题变成了光暗交替和漂流，玩家需要在一堆漂浮的木箱上顺着水流移动，除了要利用有光源的时机看清楚路上的障碍，必要时也要记得靠燃烧来确认附近是否有危险，最后的开门谜题是随机的，不过答案都非常明显地刻在大门上。

收集

蜡烛1：起点处向右跳过两个泡在水里的木箱就可以看到，箱子之间有空隙，记得用燃烧来观察。

蜡烛2：沿着泡水里的木箱一路前行，可以在一个圆形木板的右上方看到蜡烛2。

蜡烛3：把蜡烛2处的圆形木板向着左上方推动，直到有蜡烛的木箱平台下方，然后用其作为垫脚，跳上木箱就可以点燃蜡烛3。

蜡烛4：跳过三个浮在水上的木桶后向着左边看，会看到藏在角落里的蜡烛4。

蜡烛5：回到木桶处，右上方有一个泡在水里的箱子，上方有两个圆形木板，把右边的一个往右推，可以靠着木板跳过有水的区域来到右边的木桶上，往上走可以看到蜡烛5。

蜡烛6：漂流处开始后没多久，躲过两个铁链组成的障碍后会在左边看到一个突出的木块，跳进木板前一点的空间里就可以找到蜡烛6。

蜡烛7：点燃蜡烛6，回到漂流上后再通过一个铁链障碍，会看到左边有一个铁链挂着的木桶，跳上去后，就可以看到左前方的蜡烛7。

蜡烛8、**蜡烛9**：结束漂流跳上楼梯顶部，就可以看到通关的谜题和左右两边的两个蜡烛。

第二章 来自远方的呼唤





1 废船在光芒中焕发出生机

难点提示：整个第二章本质上来说都是一个关乎到光暗交替的关卡，蜡烛的燃烧能力不是关键，而是需要注意场景当中如同呼吸般起伏的光暗变化对于场景元素的影响，熟练运用就可以轻松通关。



收集

蜡烛1：在起点处沿着路走，遇到一个看似前方都是水的漂浮宝箱时仔细观察，会发现前往水下是有木板可以站立的，走上这个木板上方的平台，就可以找到蜡烛1。

蜡烛2：走上一个两边都有书页会随着光亮升起和下降的平台后，朝着右上方的书页走，会看到远处平台下方有一根蜡烛，等着书页因为没有亮光支持而降下时走上去即可。

蜡烛3：点亮蜡烛2后稍等一下，看到左方的书页因为无光而降下后走上去，等着灯光亮起后站上去，原地不动等书页升起后跳上蜡烛2上方的平台，顶部就放着蜡烛3。

蜡烛4：在书页呈环状分布的区域沿着书页跳到顶部就可看到蜡烛4。

蜡烛5：沿着书页所在平台的顶部一路跳到大平台处，再往左下方跳两个平台就可以看到蜡烛5。

蜡烛6：走上大平台后一直往右走，可以看到在平台最右下角的蜡烛6。

蜡烛7：第一次遇到会随着光暗关闭和开启的荧光瓶处，靠着瓶子散发的气流一直往上走，可以靠着平台气流加上跳跃来到左边最顶部的平台，点燃蜡烛7。



2 亮光指引小蜡烛前往屋顶



难点提示：相对简单的一关，不但收集蜡烛较少而且位置明显，关卡本身的核心也只是让玩家熟悉一下不同机关在光暗交替之中的变化，注意好利用粒子气流的时机就不会有什么难处。

收集

蜡烛1：在起点处就可以看到，沿着书堆叠时突出的边角跳上去就可以点燃。

蜡烛2：来到第一个通过粒子气流飞到的平台后，向着右前方跳一下就可以来到蜡烛2旁。

蜡烛3：沿着堆叠成环形的书本走到接近顶部处就可以看到这个蜡烛。

蜡烛4：利用酒柜中瓶子发出的粒子气流来到一个新平台后，沿着右上走就可以看到蜡烛。

蜡烛5：蜡烛4所在的书籍楼梯走上顶部后，先不要去有漂浮书页的地方，而是跳上左边的平台，左下走到底可以看到蜡烛5。

蜡烛6：终点前的最后一个有漂浮书页的平台上。



3 他的世界从此充满光明



难点提示：整个关卡的核心几乎都是粒子气流，还加入了相对复杂的推瓶子解谜，几个蜡烛收集也是藏在了需要推瓶配合的地方，所以记得要仔细观察关卡的结构来寻找它们。

收集

蜡烛1：从起点处沿着书页往下走就可以看到。

蜡烛2：在蜡烛1处往左边的书页跳，跳到第三张书页时，往下走，可以在尽头看到蜡烛。

蜡烛3：走过书页区域后，沿着粒子气流飞到右边的平台上，蜡烛就在上面。

蜡烛4：沿着粒子气流飞到一个有荧光瓶的大平台上后，可以在正上方一个不发光的瓶子旁找到蜡烛4。

蜡烛5：来到有三个荧光瓶的平台上，先把最上方的荧光瓶推到左下方，然后靠着其发出的粒子气流直

接往上方平台飞，蜡烛就在平台上。

蜡烛6：然后把右方的荧光瓶往左上方推，然后通过粒子气流来到右上方的平台，找到蜡烛6。

蜡烛7：沿着三个荧光瓶的平台下方荧光瓶推到右上方后创造出的道路落到新平台上，蜡烛就在平台的右下角。

蜡烛8：沿着酒架两边的气流一路飞到下方的平台，蜡烛就在上面。

蜡烛9：在点燃蜡烛8后，别忙着去终点，靠着右上方的气流飞去对面的平台，往左边走一点就可以发现藏起来的蜡烛9。

第三章 命运的航向



1 小蜡烛鼓起勇气走向船尾

难点提示：第三章的整体风格就是火焰，而第一关是在之前的摇晃概念当中插入了火焰元素，鉴于被火喷出也会被秒杀，所以难度比起之前的关卡有所提升，讲究步步为营，不能着急。



收集

蜡烛1：从起点走上前方的高台，算好船身摇晃的角度后跳上右边的铁链，往后走就可以看到这个蜡烛。

蜡烛2：从通往蜡烛1的铁链往上方走，到尽头后从左边的水管一直跳到最边沿的平台上，上面有蜡烛2。

蜡烛3：从铁链右边中央跳到右方的平台后，走到最右就可以看到蜡烛3。

蜡烛4：跳过两个摇晃的铁块到达一个上方有喷火管道的平台上，先往下走可以找到蜡烛4。

蜡烛5：点燃检查点蜡烛后往上走就可以看到蜡烛5。

蜡烛6：趁着船身摇晃时通过一个在特定角度会被火焰烧得滚烫的摇晃铁块，落脚处就有本关最后一根蜡烛。

2 他推动船舵打开沉重的铁门

难点提示：这一关开始逐渐把摇晃的操纵权交到了玩家手中，特定场合下玩家需要自己推动船舵来操控船身方向，创造道路。同时本关还有一个密码谜题，不过谜底虽然是随机的，但是内容很简单，就被画在第二个船舵前方的地面上。最后提一下第二个船舵转动方向对应解开的按钮：左推到极限解开箭头按钮、右推到极限解开叉形按钮、居中解开手里剑形按钮。





收集

蜡烛1：就在起点处能够看到的船舵左后方，玩家移动后会被转动的船舵把挡住。

蜡烛2：在用第一个船舵解开铁链挡路的障碍后往前走就可以看到。

蜡烛3、蜡烛4：在大型解谜区域中央的平台两边的楼梯上，一边一个。

蜡烛5：从中央通往叉形按钮的道路走到尽头，就可以发现被管道挡住的蜡烛5。

蜡烛6：在离开场景的大门前方。

3 螺旋桨也阻挡不了他离开废船

难点提示：目前玩家遇到最难的一关，有大量的即死火焰喷射口，除了需要掌握时机，动作也要快。后期还有难度更高的漂流部分，还好流程本身是固定的，而且起始点有一个检查点，整个过程也没有蜡烛要收集，大家可以专心躲避障碍，个人的建议是，除了必要的躲避障碍物阶段，平常尽量保持站在三列漂浮箱子的中央，因为最终只有这一列箱子能够带着蜡烛人逃出废船。



收集

蜡烛1：起点向上直走到尽头就可以看到蜡烛。

蜡烛2：进入有大量喷火管道的场景，先躲过中央管道的喷火来到右边，小心两个斜坡上的喷火口，爬到顶部可以找到蜡烛2。

蜡烛3：躲过中央柱子的喷火来到下方后立刻往左走就可以看到。

蜡烛4：走过一个有三个喷火口的斜坡，躲开上方的一个喷火口后走下另一边斜坡，蜡烛4就在尽头。

蜡烛5：走进一条俯视角的喷火通道后，在几个错落有致的喷火口中央放着蜡烛5。

成就

完成前三章之后，玩家应该会解开以下成就：

Spark to a Flame：点燃一根蜡烛。

Spread the Light：在一个关卡中点燃所有蜡烛。

Led by Fate：完成第一、第二和第三章。

Sailor：点燃第一、第二和第三章中所有蜡烛。

如果你不是传说中的动作游戏天王，你可能还会解开以下成就：

Perseverance：在失败5次之后才完成一个关卡。

The Limit：耗尽蜡烛而死亡。

第四章 外面的世界



TIPS 注意，在第三章当中被火焰燃烧产生的秒杀效果在判定上是和自行燃烧掉所有蜡烛一样的，所以也会解开“The Limit”。

1 丛林里有小蘑菇发着光



难点提示： 本关对于黑暗的运用变得更加夸张，很多区域都是完全覆盖在黑暗当中，玩家除了需要学会用荧光蘑菇来判断道路，也要熟悉一下燃烧的节奏，必要时可以改用按键时间稍长一点的燃烧，好让自己能够大概记住周围的环境。同时这关的蜡烛收集有两个藏在了荧光蘑菇指引的道路之外，需要仔细观察才能找到。

收集

蜡烛1： 在起点沿着会因为光芒而产生荧光的小蘑菇指引的道路行走，转过弯之后就会碰到。
蜡烛2： 点燃蜡烛1后右方不远处，注意路上有水，要跳过去。
蜡烛3： 蜡烛2上方不远处。
蜡烛4： 蜡烛3右方沿着稀疏的小蘑菇指引走，来到平台边沿后就会在上方看到蜡烛4。
蜡烛5： 继续沿着小磨路指引走，会在一个有好几个被水分隔开的平台区域右边看到蜡烛5。
蜡烛6： 跳过被水分隔开的平台区域后就可以在大平台上看到。
蜡烛7： 来到有电灯花照耀的地方，往左走一步步登上去，在有花会跟着光芒开放的平台上可以找到蜡烛7。
蜡烛8： 继续沿着蜡烛7左方的平台往上攀可以找到蜡烛8。

2 鲜艳的刺花在火光中开放



难点提示： 这一关正式引入了刺花这种受到光亮刺激就会绽放的花，看似漂亮，但是一旦在其附近燃烧，花上突然伸出的尖刺会直接扎死蜡烛人，所以虽然场景黑暗，但还是要注意控制自己的燃烧欲望，不要乱动手，而就算花不开，蜡烛人只要在黑暗中碰到花也是死，所以在确认暗处安全之前千万不要走上去。

收集

蜡烛1、蜡烛2、蜡烛3： 走出起点通道后立刻可以看到三根蜡烛，两根在两旁，一根在正前方。
蜡烛4： 蜡烛3的左前方。
蜡烛5： 蜡烛3的右前方。
蜡烛6： 检查点蜡烛左上方，注意路上有个超大的刺花，远远用燃烧看好路之后直接绕过去即可。
蜡烛7： 检查点蜡烛右方走几步就可以看到。
蜡烛8： 跳过一个下方有刺花的电灯花后在右方可以看到。
蜡烛9： 在一个藏在黑暗中的巨大刺花的右边，就在蜡烛8再远一点的地方。
蜡烛10、蜡烛11： 走出右边满是刺花的窄道后看到终点时，窄道尽头两边各有一根蜡烛。

3 小蜡烛愉快地走在藤蔓路上

难点提示： 虽然这一关的光照比起之前的关卡要多，但是凶险程度更高，因为几乎每一个暗处都暗藏玄机，会有刺花等着阴你一把，所以要学会在光亮处用燃烧来探路，而不是直接走进暗处，不然你会死得很惨。



收集

蜡烛1： 起点处往下走的藤蔓上会碰到。
蜡烛2： 一个藤蔓卷成的平台上，下方有一个类似的平台，但长着一株电灯花。
蜡烛3： 沿着蜡烛2下方的平台沿着藤蔓走会碰到。
蜡烛4： 蜡烛3处从藤蔓往下走会碰到。
蜡烛5： 跳下蜡烛4所在平台后往下方走会看到。
蜡烛6： 回到蜡烛4下方，沿着藤蔓往下走会碰到。
蜡烛7： 走过一个黑暗中藏着大刺花的平台后回到右上方看到。
蜡烛8： 沿着芭蕉叶跳到一个浓罩在黑暗的平台上后，可以点燃在上面的蜡烛8。

4 长路的尽头有一片果树林



难点提示： 刺果为主题的关卡，在光芒启动机关的基础上加入了一定的物理元素，注意不要在刺果悬挂的区域长时间在固定位置使用燃烧，不然就会让刺果成熟落下，砸死蜡烛人或是拦住通道。

收集

蜡烛1： 碰到第一个有刺果滚动的斜坡时，右边的高台上。
蜡烛2： 刺果滚动的斜坡右上方，在蜡烛1处可以看到。
蜡烛3： 从第一个刺果斜坡通往第二个斜坡中间黑暗的通道处，燃烧后会看到两个刺果夹着一个平台的尖角，跳上平台往右下走，平台最高处可以找到。
蜡烛4： 第二个刺果斜坡前方。
蜡烛5： 检查点蜡烛处用燃烧让刺果滚下藤蔓后，攀上去就可以在不远处找到蜡烛5。
蜡烛6： 刺果悬挂区域的右下方，注意点燃后附近刺果会成熟落下，赶紧跑。
蜡烛7： 刺果悬挂区域左边，附近有一个灯果。
蜡烛8： 刺果悬挂区域的上方，附近有三个悬挂的刺果，点了蜡烛得赶紧溜。

第五章 格外平静的海面



1 浮萍在水中此起彼伏

难点提示： 章节的主题是沉浮，作为平台的浮萍会按照一定的规律沉进水里和浮起，玩家需要按照规律来去跳跃。记得浮萍只有在浮到接近水面时才有平台判定，之前就算看起来还在靠近水面的地方，掉下去也会淹死，所以不要铤而走险。



收集

蜡烛1： 跳过两个连在一起的浮萍后的平台上。
蜡烛2： 在一个四个方向都有浮萍起伏的小孤岛上。
蜡烛3： 通过蜡烛2的区域后的礁石平台上，小心平台之间都有能掉进水中的隙缝。
蜡烛4： 点燃检查点蜡烛后，先往左边没有光亮的礁石上跳，再度跳往左边可以找到蜡烛4。
蜡烛5： 回到检查点蜡烛处，右边会有三个连在一起的浮萍通往蜡烛5。
蜡烛6： 检查点蜡烛处按照正常路线通过四个连续起伏的浮萍来到新的平台后会碰到。
蜡烛7： 在蜡烛6处跟着浮萍跳上第一个碰到的小岛，再跳去右下角的礁石上可以找到蜡烛7。
蜡烛8： 在两条通往终点的浮萍道路中选择左边那一条，来到最左上方时可以看到一个小岛上有蜡烛8。

2 它们安静地在礁石间往返

难点提示： 本关的核心仍然是浮萍，但是其形式除了沉浮的小浮萍之外，还有来回飘荡的大浮萍，而且蜡烛人站在浮萍上会随着其转动而改变位置，整体难度上略有提升。建议平常尽量站立在浮萍中央，这样玩家的站位不会受浮萍转动影响，等其贴近目的地时再离开中央位置去跳跃就比较安全。



收集

蜡烛1： 起点左前方。
蜡烛2： 第一个大浮萍把玩家带到的礁石上。
蜡烛3： 跳过两个来回方向相反的大浮萍后所在的小岛上。
蜡烛4： 碰到有连续向一个方向移动的大批浮萍时，随其移动到下游，可以在右方礁石上找到蜡烛4。
蜡烛5： 逆着浮萍移动方向来到上游，在最顶部找到蜡烛5。
蜡烛6： 在有浮萍旋转移动的区域，跳上第一个往右方转的浮萍，可以在右边礁石上看到蜡烛6。
蜡烛7： 蜡烛6处随着浮萍继续向左移动，沿着左边上方三个连在一起的浮萍可以来到一个小岛上，点燃蜡烛7。

3 蓝花也来到烛火旁

难点提示： 本关新加入了带有玩家操纵元素的蓝花平台，玩家只要站在蓝花对应的角上点燃蜡烛，就可以让其向着对应的方向移动。注意，只需要燃烧一瞬间就可以让蓝花向着对应方向移动，不需要长期点燃。因为蓝花在受到光芒刺激之前是完全不发光藏在黑暗当中，所以只要注意到前方没有路走，就可以试一下燃烧蜡烛来激活蓝花。



收集

蜡烛1、蜡烛2、蜡烛3： 起点附近的蓝花平台上放着两根蜡烛，上方藤条旁的小岛上还有一根。
蜡烛4： 在点燃蜡烛3召唤来一朵蓝花后，朝着右上角移动就可以看到小岛上的蜡烛4。
蜡烛5： 登上蜡烛4右方的蓝花，不要向上方移动，而是向右下方移动，可以在小岛上看到蜡烛5。
蜡烛6： 用一朵蓝花绕过一个竖着的藤条，并靠着三个小浮萍来到一个礁石平台后，可以在左边找到蜡烛6。
蜡烛7： 蜡烛6的右上方，靠着一个浮萍来到小岛上可以找到蜡烛7。

4 漂浮的果实却成为阻碍

难点提示： 正如关卡标题所示，在蓝花的基础上，本关在场景的水域当中安放了不少之前关卡当中出现过的刺果，蓝花碰到这些刺果会产生反弹，所以玩家在选择蓝花的路线上需要加入这一点去考虑。而部分场景当中在浮萍上面跳跃的时机也较为紧凑，玩家最好观察好路线之后再去移动。

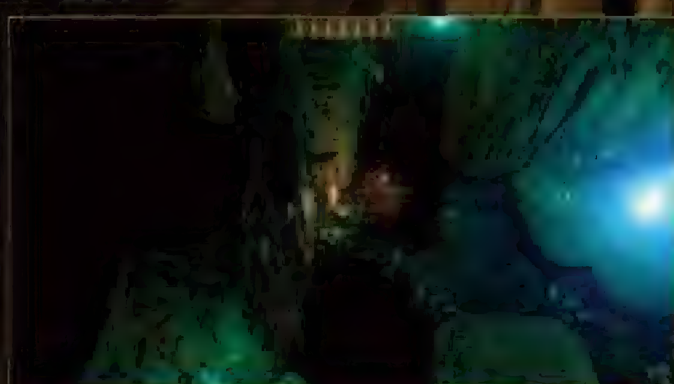


收集

蜡烛1： 起点处用蓝花越过水域到底另一个平台后的左方，旁边有一个水中的刺果。
蜡烛2： 蜡烛1所在平台的最上方。
蜡烛3： 越过第一个上下游都有刺球的水道后的平台上。
蜡烛4： 通过需要在两个大浮萍之间来回跳跃的障碍后所在的小岛上。
蜡烛5： 在用一个大蓝花跳往另外一个处于有三个刺果的蓝花上后，不要急着向左上方的另一个蓝花移动，而是前往右上方，可以在右边的礁石上发现这个蜡烛。
蜡烛6： 在有大量浮萍向着右上方飘去的地方，靠着浮萍来到场景左上方可以点燃蜡烛6。
蜡烛7： 在随着浮萍顺流而上时注意右上方，终点处放着一个蜡烛。

5 丛林变得危机四伏

难点提示： 基本上，这一关就是把之前关卡当中的元素进行一次有效的整合，包括了阴险的刺花位置安排，用蓝花横渡水域和使用刺果成熟时坠落的轨迹来摧毁刺花以创造通道。因为刺果本身有一定的物理特性，需要注意躲避，免得在创造通道的时候把自己砸死。



收集

蜡烛1、蜡烛2： 起点处的左前方和右前方
蜡烛3： 使用蓝花通过一个拐向右方的水道后，在平台的下方可以找到这个蜡烛。
蜡烛4： 蜡烛3右边的高平台上。
蜡烛5： 通过用坠落的刺球砸烂拦在藤蔓上的刺花的道路后，在前方分岔路处有蜡烛5。
蜡烛6： 蜡烛5处往右走，让刺果成熟后砸烂拦路的刺花，可以点燃下方的蜡烛6。
蜡烛7： 终点左方的礁石上。

第六章 开满鲜花的路



游技术 NOW PLAYING 攻略透解

1 明亮的光芒使花丛绽放



难点提示： 正如关卡名称所说，本质上整个关卡的核心就是一朵朵能够用光芒来触发的花朵平台，它们其实在吸收光芒之后开放的时间比较长，所以玩家并不需要非常频繁地使用燃烧来让这些平台绽放，选好时机再使用可以避免过度燃烧蜡烛。另外游戏中还有类似多肉植物的圆形平台，上面有对准多个方向的叶子，站在一个特定方向上燃烧可以令叶子竖起，产生新的通道。

收集

蜡烛1： 起点前走一小段路后右边的平台上。

蜡烛2： 来到花朵平台有岔路的地方，走向下的岔路，蜡烛2就在下面。

蜡烛3、蜡烛4： 来到蜡烛检查点后，在左上方和右上方可以找到两个蜡烛。

蜡烛5： 从检查点蜡烛右下燃烧来让叶子伸出，然后沿着花朵平台往右下前进可以找到蜡烛5。

蜡烛6： 来到终点前方的多肉植物平台处，往左边燃烧创造叶子平台，然后沿着花朵跳上去顶部可以点燃蜡烛6。

蜡烛7： 在多肉植物平台上方燃烧，创造出叶子平台后，跳到远处的花盘平台上，可以找到蜡烛7。

蜡烛8： 终点左边的花盘平台上。

蜡烛9： 终点右边的礁石上，可以通过平台下方的芭蕉叶到达。

2 果实帮助他清除障碍



难点提示： 这个关卡是总体来说最考验玩家对平台功能想象力的，因为玩家需要搭建出平台通道来让果实滚动到特定的地点，摧毁刺花来为玩家创造通道，但是途中玩家又需要小心别被刺果砸到。同时场景当中的暗处还藏着不少刺花，可谓是机关重重，所以就算是在躲避刺果的时候也别忘了注意附近的危险。

收集

蜡烛1： 起点前方有刺果滚过的路上面。

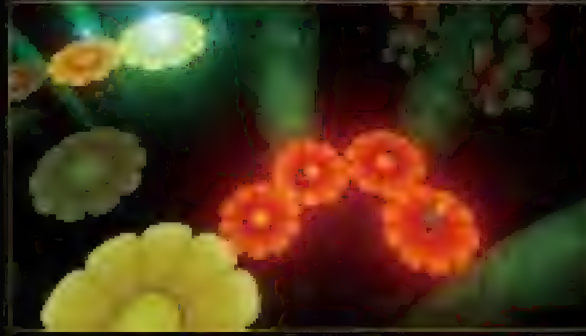
蜡烛2： 第一个刺果滚动终点处的上方，注意路上暗处有两个刺花，最好在光亮处看清楚它们位置再移动。

蜡烛3： 从第一个多肉植物平台前往右下方第二个多肉植物平台，在平台中心就放着这个蜡烛。

蜡烛4： 蜡烛3的平台处在右下方燃烧让叶子延伸，蜡烛4就在远处平台上。

蜡烛5： 在控制刺果摧毁了终点右方的刺花丛后，可以在平台最右边的凸起处找到蜡烛5。

3 火光温暖了夜色下的树林



难点提示： 比较简单的一关，一开始的蓝花漂浮阶段看似四周黑暗，实际上道路都会随着玩家移动而被揭晓，后面的藤条以及花盘移动算是一本道，按部就班地行走就可以到达终点。

收集

蜡烛1： 起点处乘搭右边的蓝花来到树藤处，沿着树藤走到上方，可以看到蜡烛1。

蜡烛2： 在玩家遇到的第一个大浮萍上。

蜡烛3： 在大型浮萍载玩家到达右上角时出现的多肉植物平台上。

蜡烛4、蜡烛5： 一个在检查点蜡烛上方花盘平台道路的尽头，另一个沿着右边树藤走到上方后能够碰到。

蜡烛6： 沿着树藤走到能够俯视检查点蜡烛的区域时能够碰到。

蜡烛7： 树藤终点处的圆盘平台上。

蜡烛8： 通往终点花盘道路分岔口的右前方。

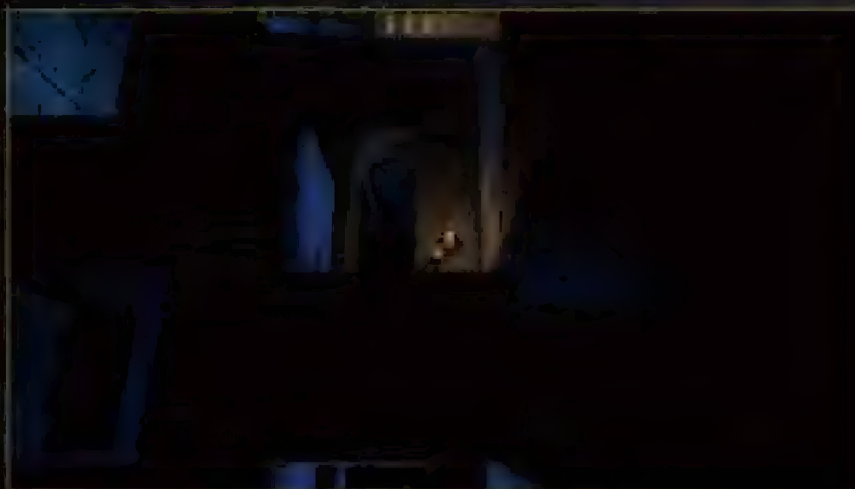
成就

完成中间这三章之后，玩家应该会解开以下成就：
The World Outside：完成第四、第五和第六章。
Sailor：点燃第四、第五和第六章中所有蜡烛。

第七章 不太热情的欢迎



1 巨石不断推挤小蜡烛



难点提示： 巨石主题的第一个关卡，因为对于躲避石头的时机要求不是很严格，所以算是一个让大家熟悉往后谜题的关卡，应该难不倒大部分玩家。

收集

蜡烛1： 第一个移动巨石机关中央右方的空隙处。

蜡烛2： 第二个移动巨石机关的入口处。

蜡烛3： 第二个移动巨石机关的右上角，正对着机关中的第三个移动巨石。

蜡烛4： 第一次乘搭移动巨石来到第一个单独的平台后，蜡烛在平台上。

蜡烛5： 第二次乘搭移动巨石来到第二个单独的平台后，蜡烛在平台上。

蜡烛6： 走到需要用下方移动石块当作平台移动的区域终点，站上最后一个石块，随着其移动到上方然后立刻往右跳，可以找到藏起来的蜡烛6。

② 灯塔显得冷漠而危险

难点提示： 如果玩家因为第一关掉以轻心，这一关就足以教大家做人了，不但有一些机关非常恶意，也缺乏检查点蜡烛，所以很可能在后期挂了就得小心翼翼重打一次，挫败感比较强。主要难点是第二个对夹石块区域，先是在高台石块升上去后先不要动，等第一对夹起来的是石块松开后冲去，然后在躲开前两对石块对夹后来到第三第四对石块同步对夹的地方，果断回头躲到第二对石块分开后的空隙里，然后趁着第三第四对石块对夹完后再冲过去即可。



收集

蜡烛1： 随着第一个上下移动的石块来到其上方左面的平台上，蜡烛就在上面。

蜡烛2： 遇到第一个左右横移的石块时，趁着其移到最右边，跳到其左方然后立刻往左跑，可以找到这个蜡烛。

蜡烛3： 第一个左右横移石块的背后。

蜡烛4： 第二个石块对夹区域的终点处。

蜡烛5： 点燃蜡烛4后，站在石台的最右下方，在石台快要落下时跳上右下方的移动石块，然后沿着其上方走，可以找到在移动石块上的蜡烛5。、

蜡烛6： 通过两个下压石块区域后，往下走就可以看到。

蜡烛7： 蜡烛6处可以看到上方通道右边的蜡烛7，躲好下压的石块就可以顺利拿到。

③ 他在冰冷的石柱间燃烧着

难点提示： 这个关卡的新元素是类似于花盘的光线平台，只有在受到光线照射时才会出现，不然很快就会渐渐消失。这里建议玩家使用文章开头燃烧能力介绍中提到的跳跃燃烧技巧，即在确定光线平台所在位置时，前跳向平台后在处于最高点时燃烧，能够最大程度利用光线平台被激活的时间。但是这种技巧最好不要在跳跃到高于水平线上的光线平台时使用，因为如果平台激活时蜡烛人处于和平台一样的位置，会被凭空出现的平台"卡死"，所以这种情况下只能乖乖先燃烧再跳跃。



收集

蜡烛1： 起点右边。

蜡烛2： 起点右边平台的右上方。

蜡烛3： 蜡烛2所在平台通往上方平台下方悬空处，实际上下方有光线平台，注意用燃烧激活平台即可。

蜡烛4： 蜡烛3上方平台再往上，一个悬空的光线平台处。

蜡烛5： 蜡烛检查点左上角，保持光线平台激活的情况下躲开下压石块走过去即可。

蜡烛6： 检查点蜡烛的右上方，沿着路激活光线平台走上去即可。

蜡烛7： 蜡烛6左上方，在下落巨石上方的正面。

蜡烛8： 用光线平台通过第一个横移巨石机关后落脚的平台上。

蜡烛9： 随着蜡烛8所在平台处横移的巨石移动，被送到画面左下方后，可以在左下方的光线平台上找到这个蜡烛。

蜡烛10： 沿着蜡烛8左上方的光线平台一路激活走到终点，就可以找到这个蜡烛。

④ 困难没有阻止他继续前进

难点提示： 算是之前巨石机关和光线平台的最终结合体，其中最大的难点就是找到通往终点的路，其实路是在四个连在一起起落的巨石最上方，等它们升到最顶部时使用燃烧，就可以看到光线平台，沿着平台一路走，中间还需要一个把握凌空燃烧时机的落下路段，就可以来到终点。



收集

蜡烛1： 起点所在石台的左方。

蜡烛2： 通过第一个横移石头机关来到右方的光线平台上后，一路激活平台往上走就可以碰到。

蜡烛3： 点燃检查点蜡烛后，激活右边的光线平台，躲过两个下落巨石后可以在后方找到这个蜡烛。

蜡烛4： 检查点蜡烛沿着左边光线平台一路往上走即可碰到。

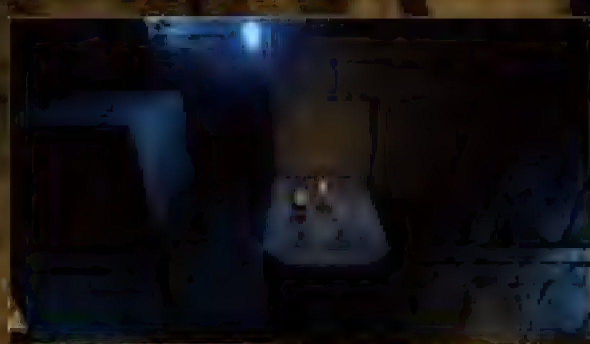
蜡烛5： 沿着蜡烛4所在的光线平台一路往上走，遇到四个连在一起的下落巨石后，跳到其上方，然后往下走，可以在右边找到。

第八章 与影同行



① 他感到自己更像灯塔了

难点提示： 这是游戏逻辑进行一次大颠覆的初始关卡，玩法非常有想象力，一个是增添了阴影平台，只有靠着影子和镜子里的倒影才能够看到其所在位置，正常世界中反而看不到。此外这些平台和光线平台相反，平常可以一直存在（尽管是透明的），但是受到光芒照射后会消失，所以使用燃烧的逻辑有了很大的变化。同时加入的蜡烛幽灵也是本章特色，碰面就追着玩家跑，一碰即死，不过因为移动速度慢而且畏光，还是比较好躲避的。



收集

蜡烛1： 沿着镜中的阴影平台走到右方就可以看到这个蜡烛，注意点燃的同时会落到下方平台上。

蜡烛2： 点燃蜡烛1落到下方后立刻往左走就会碰到。

蜡烛3： 点燃蜡烛2后回头往右走会碰到。

蜡烛4： 从蜡烛3继续往右走，跳过几个阴影平台后可以在一个实体平台上碰到。

蜡烛5： 点燃蜡烛4后继续走，跳过一批阴影平台后就可以碰到，中途如果落到下方平台请自杀重新在起点走过来，不然是没法回到上方平台的。

蜡烛6： 点燃蜡烛5后落到下方，立

刻往左走，回到蜡烛4所在的平台下方，就可以找到这个蜡烛。

蜡烛7： 点燃检查点蜡烛后往右走，在遇到的第一个阴影平台中段处的实体平台上。

蜡烛8： 通过检查点蜡烛后第一个阴影平台就会碰到。

蜡烛9： 沿着通往终点上方的阴影平台一路走就可以碰到，途中不要停就不会被幽灵缠上。注意点燃的时候不要跳，不然落下的时候会碰到阴影平台复原，直接被卡死。

2 但光明下出现阴影

难点提示： 本关对于阴影平台的运用进一步扩大，除了许多地方玩家只能依靠影子判断阴影平台的所在，还加入了需要用光芒驱散或者绕过的阴影尖刺，幽灵的数量也暴增，玩家需要眼明手快才可以顺利通关。



收集

蜡烛1、蜡烛2： 起点处走过第一个阴影平台后会在实体平台上看到蜡烛1，下方阴影平台上看到蜡烛2。

蜡烛3： 在第二个阴影平台上，如果想要点燃后不掉下去，可以站在蜡烛顶部再用燃烧。

蜡烛4： 第二个阴影平台右方的实体平台上。

蜡烛5： 点燃检查点蜡烛后往下走就可以看到。

蜡烛6： 被包围在第三丛玩家碰到的阴影尖刺当中，需要持续燃烧来驱散阴影尖刺才可以点燃。

蜡烛7： 通过第一个下方满是阴影尖刺的平台后遇到的实体平台上。

蜡烛8： 通过第二个下方满是阴影尖刺的平台后，实体平台上，被阴影尖刺包围，需要燃烧来驱散。

蜡烛9： 蜡烛8所在平台的下方，需要从右边阴影平台落下到下方第一个没有尖刺的地方然后立刻左跳到达，记得动作要快，不然会被幽灵围住。

蜡烛10： 终点最右方。

3 险厄的路面起伏不定

难点提示： 恶意满满的一关，一开始就会被幽灵追逐，而且阴影平台上加入了高低的概念，所以玩家必须通过影子来判断其形状，不然可能会被挡住。后面干脆出现需要用光芒驱散然后走过去的阴影墙，也有类似光线平台的卡死功能，所以记得要确保自己通过了墙之后再取消燃烧。



收集

蜡烛1： 通过起点处的阴影平台后遇到的第一个实体平台上。

蜡烛2： 跳过几个不连接的阴影平台后遇到的实体平台上。

蜡烛3、蜡烛4： 蜡烛2右边的实体平台上，都被阴影尖刺包围，需要用燃烧驱散。

蜡烛5： 碰到第一个需要用燃烧驱散的阴影墙之后会看到，被一圈阴影墙包围，需要用燃烧驱散。

蜡烛6： 碰到有阴影阶梯往上方走时，右边的平台上，需要先驱散阶梯然后跳过去。

4 小蜡烛拼命奔跑着

难点提示： 这一关幽灵追逐的步伐更为紧凑，关卡的整体难度也更高，不但出现阴影平台上直接有尖刺的情况，甚至会有阴影平台和光线平台混合的场景，鉴于两者触发规则相反，所以难度颇高，但实际上游戏设计了对应的燃烧节奏，按照平台本身的分布来顺着节奏燃烧即可。

收集

蜡烛1： 通过起点处的阴影平台后碰到的第一个实体平台上。

蜡烛2： 通过上面有尖刺的阴影平台后碰到的实体平台上。

蜡烛3： 通过第一个光线平台与阴影平台混合的区域后的实体平台上。

蜡烛4： 通过第二个光线平台与阴影平台混合的区域后的实体平台上。

蜡烛5、蜡烛6： 终点右方区域，蜡烛5被困在阴影墙包围的后方，在用燃烧来到其旁边点燃后，沿着镜子中倒影跳上阴影平台可以在上面点燃蜡烛6。

5 他意外发现了阴影的奥秘

难点提示： 这一关玩家变成了操纵"灯塔人"，不过不要因此以为自己可以无限燃烧，实际上镜子对面的蜡烛人才是本体，而且因为使用的是灯塔人，看不到蜡烛长短，不知道自己燃烧了多少，所以更要谨慎使用。这一关的核心是运用灯塔人本身发出的光芒来解谜，后面会出现只有光芒被阻挡后产生的阴影覆盖上去才会被激活的机关，玩家除了需要利用阴影墙，最后甚至需要利用幽灵投下的阴影来解谜，最后终点处玩家甚至需要来回"溜"三只幽灵，用它们来投下阴影移开挡住终点的墙，然后站在机关上控制平台移到终点处。



收集

蜡烛1： 通过第一个阴影平台后。

蜡烛2、蜡烛3： 用阴影移动石块的区域处，用来产生影子的阴影墙上放着蜡烛2，石块左边高台上放着蜡烛3。

蜡烛4： 用影子让石块平台落下的区域下方，就在悬空的阴影墙右下处。

蜡烛5： 蜡烛4右边沿着光线平台一路走到尽头就会碰到。

蜡烛6： 碰到使用压下机关来移动的石块处，先移去上方再移去右方就可以碰到，站在石块最边沿燃烧就可以点燃，不用站上去，不然会因为驱散阴影平台而摔死。

蜡烛7： 点燃检查点蜡烛后全去平台的右下方。

蜡烛8： 终点右下方阴影平台右边的光线平台上。

第九章 梦的终点



1 灯塔的顶端宏伟而明亮

难点提示： 这关点出了本章的齿轮主题，不过实际难度不高，只是不断移动的齿轮会对玩家预估跳跃落点的能力提出一定的要求。然后记得很多平台虽然会随着光线明暗而约隐约现，但就算全黑了的时候平台也是存在的，不会消失，所以玩家甚至可以除了点蜡烛之外完全不燃烧，也能顺利通关。

收集

蜡烛1：起点前第一个齿轮上。
蜡烛2：蜡烛1右前方的齿轮上。
蜡烛3：蜡烛2左前方的齿轮上。
蜡烛4：通过第一个齿轮区域并跳上平台后，前方的一个大齿轮中央。
蜡烛5：蜡烛4左前方的齿轮上。
蜡烛6：蜡烛5右前方的大齿轮中央。
蜡烛7：点燃检查点蜡烛并登上右边的纵向转动齿轮区后，往下走就可以看到。
蜡烛8：跳过纵向齿轮区域并通过平台来到一个大齿轮后，在中央可以找到。

2 小蜡烛向着光明努力奔跑



难点提示：齿轮主题得到了扩展，基本上本章的大部分道路都是由齿轮构筑而成，看似不难，但实际上因为有不少齿轮的转动方向不一致，玩家容易会产生误判从而摔死，所以仍然是要算好提前量。最后一段纵向齿轮转动区域也是暗藏玄机，不少齿轮之间有着空隙，需要依靠齿轮上凸起的齿部跳过去，从凹槽跳很容易会产生高度不够而摔死的问题。

收集

蜡烛1：起点处直走上斜坡后即可碰到。
蜡烛2：跳上纵向转动齿轮区域第二排后往右跳，即可在平台上看到蜡烛。
蜡烛3：跳上纵向转动齿轮区域第三排后往左跳，即可在平台上看到蜡烛。
蜡烛4：第一个横向齿轮转动区域的中央平台上。
蜡烛5：靠着纵向大齿轮中央空隙登上的第一个平台上就放着这个蜡烛。
蜡烛6：靠着纵向大齿轮中央空隙登上横行转动的大齿轮后可以在中央找到。
蜡烛7：跳过有大量纵向转动齿轮的区域后登上的平台上。

3 他站在塔顶剧烈地燃烧



难点提示：本作的最终章是一场想象力十足的BOSS战，分为数个阶段，下面分开一个个来说明。

①探照灯阶段，BOSS会定期把光芒投向蜡烛人——以及屏幕外的玩家，耀眼的光芒会让玩家无法观察环境，只能看到蜡烛人身周的一小片地区。鉴于玩家需要保持移动不然会被BOSS撞死，所以需要把握好“瞎狗眼”阶段时移动的方向，只要光芒覆盖时玩家所走的路是安全的方向，就不会有问题。

②弹道激光阶段，BOSS会发射激光，从高空落到玩家面前的平台上，击碎地面。但因为击碎的区域是固定的，所以实际上这个阶段只要不心慌，保持冷静判断自己的下一个跳跃落点就可以安然躲过。



③探照灯＋弹道激光阶段，其实就是前两个阶段结合，难度的关键不是在于这两种干扰，而是地形从普通平台变成了转动齿轮和平台的结合，所以跳跃和移动的时候一定要谨慎，不能闷头冲，要看好路再走，同时记得齿轮一定会是中央区域被破坏，所以不走中间就可以避免摔死。



④聚焦射线阶段，这个阶段BOSS会定期用聚焦射线锁定蜡烛人射击，被命中后会遭到加热，损耗蜡烛，照得太久就会死。记得利用场景上方的齿轮和平台作为掩体阻挡，同时记得聚焦开始时的两秒只是锁定阶段，不会产生伤害，只有BOSS身上闪光增强时的射线聚焦阶段会造成伤害，利用这一点可以在掩体之间快速无伤转移。



⑤元气弹阶段，BOSS改为对蜡烛人所在之地发射飞行速度不算快的元气弹，但是被命中的平台会被瞬间摧毁，这个阶段千万不能停，一直保持移动即可，不然慢了立刻就是被秒杀。



收集

蜡烛1：被灯塔BOSS追逐时从第一个平台落下后所在的平台上。
蜡烛2：被灯塔BOSS追逐时碰到的第一个大齿轮中央。
蜡烛3：BOSS进入弹道激光阶段后，碰到的一个横向破碎断口的后方。
蜡烛4：弹道激光阶段中碰到一个巨大而且靠右的方形缺口后，在其下方可以看到这个蜡烛。
蜡烛5：探照灯＋弹道激光阶段，在一个下方前进道路被破坏，只能从左边或右边跳过去再往下走的平台最下方。
蜡烛6：聚焦射线阶段点燃检查点蜡烛后，第二个齿轮掩体的后方。
蜡烛7：聚焦射线阶段第一个碰到的大齿轮掩体后方。
蜡烛8：聚焦射线阶段第一个反向转动齿轮掩体后方。
蜡烛9：聚焦射线阶段蜡烛8的左下方，需要引诱射线摧毁上层的平台后才可以跳上去点燃蜡烛。
蜡烛10：聚焦射线阶段横向转动大齿轮掩体的右方，需要引诱射线摧毁一部分齿轮后才能走过去。
蜡烛11：元气弹阶段碰到移动的齿轮区域时，往下方的齿轮上跳，蜡烛就在上面。
蜡烛12：元气弹阶段碰到的第一个大齿轮中央处。
蜡烛13：元气弹阶段，跳过大齿轮后，在碰到的第一个纵向转动齿轮区域最上方的平台上。

成就

完成最后三章之后，玩家应该会解开以下成就：
Pay the Price：完成第七、第八和第九章。
Lighthouse Keeper：点燃第七、第八和第九章中所有蜡烛。

FOR HONOR

PS4 XOne

荣耀战魂		Ubisoft	
For Honor		动作	中文版
2017年2月14日	本地1~2人，在线2~8人	无对应周边	
售价为PS4/XOne：420港币			

本文对应游戏版本：1.02
本文对应语言：简体中文

文 三日月　美编 NINA

本作以冷兵器决斗为主题，系统简单但不简约，轻度玩家可以轻松上手，核心玩家也能从中找到乐趣。不光是游戏系统，就连游戏模式也是一样。无论是主打团队混战的4v4还是无视装备等级明刀实枪单挑的1v1，几乎所有喜欢冷兵器战斗的玩家都能从中找到属于自己的乐趣。虽然本作依然存在着平衡性不佳、网络状况不稳等问题，但在经过时间不断更新后，本作会是一款虽然受众群众小，但乐趣十足的对战游戏。

英灵殿入门指南 »

操作说明

Xbox One版	PS4版	作用
A键	×键	闪避
X键	□键	破防
Y键	△键	表情动作/复仇模式
B键	○键	取消动作
LB键	L1键	快速聊天/呼救
LT键	L2键	进入防御模式（锁定）
LS键	L3键	冲刺
RB键	R1键	轻攻击
RT键	R2键	重攻击
RS键	R3键	重置镜头
左摇杆	左摇杆	英雄移动
右摇杆	右摇杆	防御方向
方向键	方向键	启用特长
MENU键	触控板	游戏信息
VIEW键	OPTIONS键	开启菜单

基本操作

精力

在本作中，和攻击相关的所有动作都需要消耗精力，其中轻攻击消耗的精力比重攻击要少很多。另外，在防御重攻击时候，无论成功与否，防御方都会消耗一定的血槽和精力，只是在防御成功时消耗的精力量更少而已。在精力消耗完后，玩家的画面会变成黑白，攻击动作也会变得很慢。此时只要停止攻击一会，精力槽就会自动回复。

防御模式

本作战斗最基本也是最重要的操作，玩家遭遇对手后按下LT键/L2键就能锁定敌人。本作中关于战斗的几乎所有操作，都需要进入防御模式后才能继续。在防御模式下，玩家的移动速度会变慢，视角会与锁定对象同步。根据玩家操作的英雄不同，部分英雄在进入防御模式后会自动进入防御状态。值得注意的是，本作中并没有切换锁定对象

这一功能，在一对多的局面下，按下 LT 键 /L2 键会优先锁定离玩家最近的敌人，要想切换锁定目标，玩家需要解除防御模式下才能再次进行锁定。另外，士兵（也就是战斗中数量最多的没有血槽显示的杂兵）是不能被锁定的。



格挡和招架

进入防御模式后，只要往上、左、右三个方向推动右摇杆，玩家操作的英雄就会往相应的方向进行格挡。在格挡成功的情况下，敌人会进入一段硬直时间，而且将消耗比攻击命中更多的精力。一般而言，格挡是防御轻攻击，甚至重攻击时最好的手段之一。但根据玩家所使用的英雄以及所面对的对手不同，格挡的实际效果也会不同，部分英雄更擅长格挡，例如督军或者征服者，这两个英雄还能通过往下推动右摇杆发动完全格挡姿态，这种格挡可以防御来自所有方向的攻击，但会消耗更多的精力。另外在一对多的时候虽然玩家锁定的目标只有一个，但实际上此时玩家依然可以防御其他敌人的攻击，防御的判定时机和一对一是一样的。防御方向的判断也相当简单，左边敌人往左边防御，反之亦然，玩家也只需要防住左右两个方向就可以了。

在对手攻击的时候，其攻击方向会依次显示为红色和闪亮的红光，分别代表对手攻击发动以及即将命中，在攻击即将命中的时候往攻击方向发动重攻击即可发动招架。招架的作用和格挡类似，但它能给对手带来更大的硬直，方便玩家之后的进一步反击，同时招架的风险也更加高。

当然，有擅长格挡的，自然也有不擅长格挡的。三个势力的刺客型英雄的格挡操作和其他英雄有点微小的不同，其他英雄在不被破防或者其他干扰下，只要推动摇杆后就会对指定方向有着持续的防御效果，而刺客型英雄的格挡则是有时间限制的，时间过后玩家需要再次推动摇杆才能重新获得防御效果。显然，对于这些英雄来说，格挡并不是他们防御的最佳手段，此时闪避和偏斜就派上了用场。



闪避和偏斜

在防御模式的任何时候往左 / 右推动左摇杆 +A 键 /× 键即可进行闪避。由于本作中有不少英雄还有着不能防御的招式，这些攻击一般都会带着明显的橙光，此时玩家就需要快速思考如何应对了，一般而言，闪避就是最好的方法，对自己操作有信心的玩家还可以尝试用轻攻击来直接打断。除了不能防御的攻击外，一些刺客型英雄还会有不能回避的招式，这种招式一般威力较低但起手很快，多用于骚扰敌人。

和格挡不同的是，躲避的风险和操作难度比起格挡高上不少。原因是闪避的时机会根据玩家所操作的英雄以及所面对的对手所采取的攻击发生变化。除了刺客型英雄外，其余英雄不光闪避速度慢，而且时机把握很难。刺客型英雄则在闪避的基础上加入了偏斜，偏斜的时机比闪避更为严格，需要在攻击闪红光（就是对手攻击即将命中的时候）往攻击方向躲闪即可偏斜。偏斜除了能给对手带来硬直外，很多刺客型英雄还专门设置了偏斜专用的派生技，可以让玩家在偏斜后立即向对手反击。



破防

破防的作用就如同它的名称一样，被破防击中的目标除了防御会被解除后，还会陷入一个很长的硬直，此时玩家可以对其进行进一步的追击。破防的发动速度很快，但与此相对的是它的效果距离很短而且威力很低，而且除了能破防外它没有任何的作用，也不能终止对方的攻击动作。破防后再次按下破防键就可以推开对手，多用于地形杀或者和对手拉开距离。和上文所说的其他动作一样，不同英雄的破防同样有着不同的作用，部分英雄，例如守护鬼，还能根据破防派生出其他效果的派生技，详情可以参考下文英雄介绍部分。

既然有破防，自然也会有针对破防的。除了利用普通攻击直接打断外，在被破防的瞬间按下破防键就可以反制对方，此时双方的硬直都会消失并重回同一条起跑线。



攻击

攻击分为轻攻击和重攻击，除了消耗的精力不同外，两者对于格挡的效果也不同。就如上文所说的一样，轻攻击会被格挡轻松地防下并使攻击方陷入硬直，而重攻击却相反能让防御方受到伤害并陷入硬直。除了起手攻击自带刚体的守护鬼外，其余英雄的大部分攻击都是能直接被攻击打断的。不同的角色还有不同的连招，连招除了动作帅

TIPS | 既然本作游戏名叫《荣耀战魂》，那当然少不了充满了荣耀的“光荣击杀”。在本作中除了处决会算作光荣击杀外，下落攻击也算是光荣击杀的一种。



气外，很多连招的最后一段都有着诸如击昏、流血、或者不能格挡等特殊效果。连招除了正确的按键操作外，还需要玩家攻击生效后才能发动，在这里生效的意思是动作已经发动，和是否命中对手没有关系，但是如果被格挡或者招架掉就不算生效。

复仇模式

在格挡成功或者受到伤害的时候会累积复仇槽，复仇槽满了之后只要按下Y键/△键就能进入复仇模式。在发动复仇模式的瞬间会让身边的敌人倒地，此时玩家的复仇槽会不断消耗，在消耗完毕前玩家的攻击将不能被打断，攻击力也会得到提高，但依然能被格挡或者招架。同时复仇槽会暂时取代角色的生命值，在被攻击击中的时候虽然角色会自动招架，但复仇槽也会减少。

复仇模式除了让玩家能在危急时刻反败为胜外，也是以少敌多的关键之一。因为格挡是获得复仇槽最有效率的方法之一，在一对多的时候只要专心防守很快就能蓄满复仇槽，而复仇槽一满便能进行反击。等待复仇槽消耗完后再继续专心防守，如此循环即便不能把敌人全部击倒，但至少能争取到队友前来支援的时间。



进阶实战

动作克制

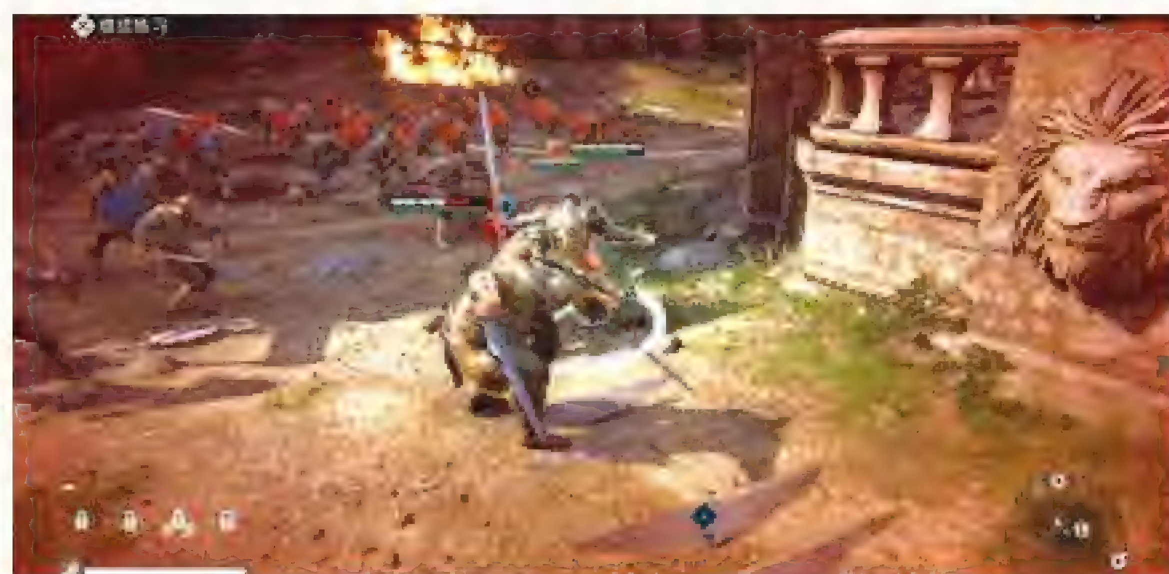
在一对一的情况下，双方见招拆招的过程其实和猜拳有点类似。除了最基本的判断攻击方向外，还有格挡、破防、连招等各种动作需要双方来判断。本作中角色的动作相互克制情况大致如下：

格挡→轻攻击→重攻击→格挡

破防→格挡→攻击→破防

其中格挡成功可以让发动轻攻击的角色陷入硬直，重攻击反而能让格挡者陷入硬直，而发动动作最快的轻攻击却能打断重攻击。破防也是类似，虽然能解除对手的格挡状态，然而却不能中止对手的攻击动作。

当然，就和上文多次提到的一样，这种克制关系并不是一定的。不同英雄之间的攻击速度本来就有着差别，对于一些动作比较慢的角色来说，他们的轻攻击和部分刺客型角色的重攻击速度差不多。而不少角色甚至有一些攻击发动速度比自身轻攻击还要快的特殊攻击动作，因此玩家还是需要根据实际情况来判断自己下一步的行动。



特长

在多人游戏中玩家每次占点、击杀玩家、击杀杂兵都能获得一定量的“名声”，如果玩家能够华丽地结束战斗，例如通过处决或者一对多获得胜利的话，获得的名声也会更多。名声只要累积到一定程度就能发动“特长”，说白了其实就是一个类似于《COD》系列”连杀奖励的存在，只不过名声只会上涨而不会因为玩家被击杀而减少而已。

特长既有主动发动的技能（例如回复生命值的“复苏之风”），也有长期有效的被动技能（例如增加精力回复速度的“快速回复”）。在多人游戏中，除了通过提升等级来获得特长外，嫌麻烦的玩家也可以直接通过花费游戏货币来直接全部解锁。顺便一提，单人游戏也有特长和等级，不过这个和多人游戏是分开的。



处决

在多人游戏中，无论是单纯的重攻击、以重攻击结束的连招还是自带重攻击的特殊攻击（例如大蛇的“暴风疾驰”），只要玩家使用重攻击正面击杀敌人，之后都能发动处决。处决分为两种，分别对应X键/□键和Y键/△键，除了视觉效果不一样外其余效果都是一样的。处决敌人除了能获得更多的名声以及分数外，还能回复一定量的生命值。另外，在多人模式中，被处决的目标将不能被复活。

在单人游戏中也可以发动处决，操作方法和效果与多人游戏是一样的，惟一需要注意的就是只有英雄类敌人才能被处决，杂兵和那些两三格血的强化型杂兵（可锁定，但攻击方式很单调）并不能被处决。



TIPS 有了光荣击杀，自然也有“卑劣击杀”。在本作利用地形杀的杀敌方式全都算作“卑劣击杀”，不过出乎意料的是Nv1这种以多胜少的方式并不算作在内，果然荣耀都是些没什么实际意义的东西（摊手）。

异常状态

本作由攻击而产生的异常状态有两种：流血和晕眩。前者多是一些刺客型英雄（例如和平使者）或者混合型英雄（例如女武神）的部分特殊攻击所带来的附带效果，出血状态下角色的血槽会不断下降。后者则常见于一些先锋型以及重装兵英雄的特殊攻击，晕眩状态下玩家所操作的角色会进入巨大硬直，画面会出现剧烈晃动，一定时间内游戏内的所有状态界面都会消失

活用取消

除了征服者，所有英雄的几乎所有攻击动作都可以通过按下 B 键 / ○键来取消动作。取消动作除了能中断动作外，还能消除硬直，不过依然需要消耗精力，消耗精力的多少根据取消的动作而定。取消的作用多用于骗对手防守，取消后立即往另一个方向发动攻击。而对于部分英雄，例如狂战士来说，取消动作甚至是其战斗思路的中心。

利用地形

除了流血和晕眩外，本作中还有燃烧和中毒两种状态，其中后者只能由特长来触发，具体效果和出血类似。燃烧则比较常见，除了由特长来触发外，一些场景要素，诸如火堆或者火把也可以触发燃烧状态，方法是直接把敌人推向这些场景要素。

另外高低差也是地形杀的利器之一，方法也是推人，很多时候用这个方法可以轻松地解决一些难缠的敌人。而即便没摔死敌人，玩家也可以紧接着发动威力巨大的落下攻击（靠近悬崖后按 RT 键 /R2 键）。落下攻击的威力可以一击必杀，不过需要注意的是，如果玩家落下攻击后没有击中目标的话，玩家反而会受到下落伤害，甚至直接摔死。

除了悬崖、陷阱这些要素外，墙壁也是一个可以用在战斗的场景要素，将对手推向墙壁能对其造成不小的硬直。例如英雄突击者就可以通过“窜溃冲锋”把敌人直接撞向墙壁并对其造成伤害。不过对于其他英雄来说，墙壁更像是一个好帮手。在战斗的时候紧靠墙壁或者墙角等可以最大限度地避免被围攻或者减少敌人的攻击选择。

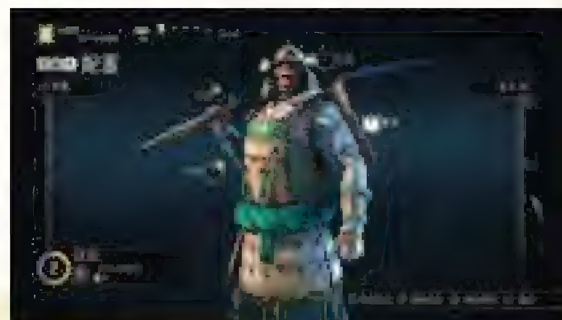
在实际战斗中，梯子也是一个很危险的东西。在往上爬的时候按下攻击键可以攻击位于梯子上方的目标，而在往下爬的时候按住 B 键 / ○键则可以把梯子下方的目标踢下去。

装备

在游戏过程中，玩家会获得一些金钱，花费金钱可以在英雄界面购买装备。装备可以影响玩家在游戏中的能力值，不同部位的装备会影响玩家不同的能力值。基本而言，本作中没有真正意义上的极品装备，因为本作中所有的装备在增加玩家部分能力的同时，也会相应减低玩家其他的能力。品质越高，能力变化就更加极端。多余的装备可以拆解以换取回收材料，回收材料可以用在升级装备上。值得一提的是，一个势力的装备拆解后的回收材料是对应势力的，例如武士势力的装备拆解后，其回收材料只能用在升级武士势力的装备上。

由于箱子出品装备的强力与否与玩家英雄等级挂钩，因此本作理论上存在着等级装备碾压的概念，但由于本作系统的特殊性，很多时候装备强度并不能决定战斗的胜负。不过不可忽视的一点是，玩得越久经验越多，等级也越高，碾压低等级玩家的可能性自然也越高。

不过玩家也不必担心装备会影响到游戏的平衡度，毕竟除了更多讲究团队合作以及经常出现大混战的 4v4 模式之外，真正意义上讲究一对一的玩家对战模式：2v2 和 1v1 中装备的数值将不起任何作用，是时候来一场公平的战斗了。



英雄介绍

本作共有三大势力，总共 12 位英雄供玩家选择，而这 12 位英雄又分为先锋、重装兵、刺客和混合型四大类。话虽如此，不同势力的同类型英雄之间的使用方法区别还是很大的。由于本作自带简体中文，而且针对每个角色的操作说明都相当详尽，因此下文将会简要介绍英雄并主要说明具体用法。

看守者



三大势力的先锋都属于很好上手的新手向角色，看守者作为本作单机模式第一个能用到的英雄，有着易上手、能力平均且泛用性强的优点

对于新手来说，看守者的优势在与他基本什么类型的攻击手段都会一些，既有快速且无法回击的侧翼连续技（左 / 右方向连续轻攻击，只要第一发命中后续攻击肯定命中），也有强力的破防“肩撞攻击”。后者虽然发动速度慢，但一旦命中能给对手带来很大的硬直，甚至是形成地形杀。

另外这个角色的上段轻攻击自带优势格挡，意味着他只要用上段轻攻击把对方的攻击招架掉，之后他就能发动无法格挡的反击。因此玩家可以借此来利用上段重攻击然后立即取消动作来骗对方出招然后招架。招架成功后玩家既可以立即接上两下轻攻击，也可以根据实际情况接上一招“肩撞攻击”。简单来说就是，在不了解对手功底的情况下，通过取消来引诱敌人发动攻击然后反击，并熟练运用“肩撞攻击”来对敌人造成硬直或者地形杀。

征服者

本作有一个特点，那就是在高手的操作下，防御型角色相当强力。毕竟本作的战斗系统有点类似于猜拳，一味猛攻实际上并不是聪明的做法。征服者是其中一个将防守发挥到极致的角色。

和另一个防守型角色督军类似，征服者的完全格挡能力能完全挡下轻攻击以及重攻击，从而中断对手的连招。但征服者更擅长一对多的局面，盾牌猛击能给玩家创造出很好的反击机会。无论是蓄力重攻击还是能理论上无限连击的轻攻击连招“征兵消耗”都是不错的攻击选择。另外，在一对多的时候还可以利用范围攻击来给自己创造移动和反击的空间，从而为队





友支援争取时间。

不过和强力的防守相对应的是，征服者的主动攻击不强，其中一个很大的原因是他没有佯攻，假动作没那么丰富。虽然完全格挡可以一定程度的代替取消，但毕竟效果有限。另外征服者对于精力相当依赖，无论是完全格挡还是蓄力重攻击都需要精力，而征服者平时的行动又很容易短时间内大量消耗精力（完全格挡或者是使用征兵消耗），因此新手需要注意在战斗时精力的消耗情况。

和平使者

高手向角色之一，使用难度相当高。除了防御能力较弱外，和平使者的攻击力和攻击距离都不尽人意。从表面上看，他既缺少短时间内结束战斗的高攻击力，也缺少持久战所需要的强力防御。

本作的刺客型角色之间区别很大，但有一点是共同的，那就是他们都极度依赖闪避或者偏斜后的反击。这种反击的发动速度极快，对手很难对其进行格挡。当然，回避的风险更高，这也是这类角色使用难度高的主要原因。

和平使者的主要输出手段是利用破防后，敌人陷入硬直后的“刺击”和“深入凿击”，前者的三连击相当强力，而这两者都能给对手带来“流血”的异常状态。

和平使者的使用要点在于玩家需要时刻注意自己和对手之间的距离由于和平使者重视回避且攻击距离短的缘故，迅速接近敌人发动攻击，发动后迅速脱离成为了其战斗的中心思路。另外由于角色自身特点比较注重空间利用，因此使用和平使者时尽量在比较空阔的空间进行战斗，并尽可能避免一对多的局面。



仲裁者



虽然在官方介绍中，他是一位兼顾先锋和坦克的角色。然而在实战中，玩家会发现这位角色与其说是混合型，倒不如说是防守型角色。

仲裁者的强力之处在于强力的反击以及破防技。他的很多招数除了能直接打断对手攻击，创造反击机会外，其中一些招数，例如“长臂抛掷”和“撞击”还能使对手的位置发生变化。除此之外，“致盲制裁”的“推人效果”也相当强力。因此在不熟悉招架的新手玩家在使用仲裁者时，可以考虑利用地形杀来解决敌人。毕竟仲裁者在所有十二个英雄里，算得上是“推人小能手”。

也正因如此，由于本作设置有友军伤害，而且友军攻击会互相妨碍的缘故，仲裁者成为了本作中最不会混战的角色之一。在多对一的情况下，很多时候仲裁者的攻击反而会对队友造成妨碍。

突袭者



和征服者类似，在维京阵营中属于新手向的角色。比起攻守兼备的看守者，突袭者更重视主动出击。其RB+RT/R1+R2键所发动的突袭者之怒威力巨大且不能格挡，既可以当起手攻击也可以接在连招之后，是突袭者最强大的攻击手段之一。

和其他先锋相比，突袭者更擅长在战斗中打乱敌人阵型或者节奏。回避后按下轻攻击能发动带晕眩效果且发动速度极快的“晕眩扣击”，另外在非防御模式下才能发动的“溃溃冲锋”在打乱敌人阵型的同时还能造成对手晕眩。加上这个角色还能控制抛掷敌人的方向，因此在使用这个角色时，优先考虑利用破防、晕眩或者抛掷来打乱敌人节奏，然后趁机追击能让战斗事半功倍。

督军



和征服者相比，督军的反击能力更强一些。用法可以参考征服者，由于其攻击距离过短的缘故，推荐玩家在平常时候多使用防守反击的技能，例如“挡板一击”、“格挡刺击”等等。

“头锤”虽然威力低，但发动速度快而且可以让敌人陷入硬直，很适合用来在反击的起手招。另外别忘了督军的重攻击自带刚体效果，玩家可以结合头锤和重攻击来与对方“换血”。

总体而言，督军在征服者擅长一对多的情况下，增强了一对一的战斗能力。在熟练运用反击以及头锤的情况下，督军可以很轻松地屈死一些操作不太熟练的新手玩家。然而这个角色的移动速度很慢，追击能力不强。

狂战士



维京阵营的刺客型英雄秉承了这个阵营的一贯特色，和重视给对手附加异常状态的和平使者以及后文将会提到的重视回避反击的大蛇不同，狂战士战斗思路就是正面干，不要停。

由于自带闪避取消以及四连招后不能打断的特点，因此狂战士战斗的中心思路就是利用形式多变的攻击取消来打乱对手的防守

节奏，然后趁机利用轻攻击来启动连击。成功发动无限连击后，根据自己精力的消耗情况以及实际战况（例如对方的队友有没有过来提供援助），利用威力最大的重攻击来结束连招并后退重振旗鼓。

女武神

虽然操作和征服者以及督军不同，但女武神同样拥有着全格挡姿态。而且自带闪避反击、优势格挡两个特性，辅以“盾牌擒杀”和“长矛扫击”等优秀的破防以及控场招式，女武神理应是一位相当优秀的控场型角色。

然而在现在的游戏版本（1.02）中，这个角色无疑是一个相当弱势的角色。虽然有着上述所说的这些优点，然而由于重攻击攻击速度太慢，且缺乏主动攻击性质的连招，女武神的输出以及终结能力极差。虽然有着能让对手强制倒地的招数，但在一对一中实际意义不大，精力消耗过大使得后续追击变得相当困难。

在现在版本下，女武神的战斗思路和督军以及征服者有点类似，防守反击，然后利用复仇模式来弥补输出不够的缺点。不过女武神虽然现在略显劣势，但她出色的控场能力已经在实战中展现了出来，在多对一甚至是混战中，女武神是少有的不会妨碍队友反而能辅助队友的英雄。



剑圣

使用大太刀的剑圣从游戏开服后就是最有人气的角色之一，除了其动作帅气外，他的操作难度和实际强度都令人满意，算是本作中少有的“操作简单，却又动作帅气”的新手型角色。

剑圣战斗的中心思路是想方设法形成连招，并以强力且不能防御的上段重攻击终结技来结束攻击。与此相对应的是剑圣形成连段的方法有很多，突击、破防，甚至是抛掷都能形成连招。

不过需要注意的是，虽然上段重攻击相当强力，但实际上很容易被回避（直接往后滚）或者招架掉，在对付除了重装兵以外的英雄时需要注意使用时机。平时可以多用“闪电一击”以及动作取消来防守反击和打乱对手的节奏。



守护鬼

和其他两个重装兵相比，守护鬼的设计思路完全相反。他除了血厚外其实并没有多少能称之为“防守”的能力，反之，他是本作中攻击最能称之为“狂暴”的角色之一。



守护鬼最重要的特性是他的起手攻击是肯定不会被打断的，玩家可以借此更轻松地造成连招或者直接和敌人“换血”。不会被格挡（除了优势格挡）中断的轻攻击和威力巨大的蓄力重攻击都是相当优秀的起手招式，加上守护鬼本身的攻击范围就比其他角色广一些。因此对于防守方来说，无论是招架还是回避守护鬼攻击的难度都不低。

不过起手攻击结束后，无法打断姿态需要等待几秒后才能再次使用。在这个状态下守护鬼的防御力会降低。由于守护鬼攻击所需的精力是所有角色中最多的，因此胡乱攻击很容易会使守护鬼陷入精力耗尽，而且防御力降低的窘况。

守护鬼威力最大的攻击是“恶魔拥抱”，这招能救玩家一命，也能害死玩家。除了主动发动外，玩家还可以通过取消重攻击然后发动来打对手一个措手不及。恶魔拥抱在击中敌人时能回复生命，没击中时反而会扣血，另外在玩家处于命危状态时，恶魔拥抱可以一击必杀敌人。

大蛇

大蛇是本作中动作变化最多的英雄之一，在笔者看来，这也是育碧本作中设计最用心的英雄（不愧是单人模式中单挑最终BOSS的职业）。其战斗的核心思路和其他刺客型英雄类似，但更加依赖回避/偏斜后的反击攻击。居合斩（“暴风急驰”）虽然动作华丽，但由于发动动作慢而且攻击方向只有一个（左边），因此只能用来欺负一下新手。

回避后的“徐风斩”虽然威力不高，但胜在速度够快，可以用来磨血或者骚扰敌人用。另外偏斜后发动的重攻击“飓风裂破”威力不错，而且可以随时取消并接上不能回避和格挡的“狂风击”或者破防攻击。

和剑圣类似，大蛇的攻击重点同样来自上方，不过从重攻击变成轻攻击而已。两下轻攻击虽然看似不强，都由于无法格挡且无法回避，因此效果实际上非常可怕。大蛇可以通过利用多种假动作来引诱敌人出招，并根据实际战况来进行回避反击或者直接发动上段攻击。



野武士

在这款清一色近战的游戏里，野武士算是其中独一无二的“远距离英雄”。她几乎所有攻击的有效距离都比其他英雄要长上一些，因此其战斗的第一要点是利用攻击距离的优势和对手保持距离，只有保持距离才能最大程度发挥野武士的优势。

野武士的另外一个特点是大部分攻击都自带流血效果，而且不需要像和平使者一样需要接近敌人才能发动。无论是冲刺状态下的“滑动猛击”还是回避反击的“眼镜蛇突击”都相当实用。在赋予对方流血状态后就可以通过做野武士最擅长的事“和敌人保持距离”，来持续伤害对手，或者使对手急躁从而贸然出击。

此时野武士的另一个技能就派上用场了。隐藏姿态的操作方法和“全面格挡”一样，同样是将右摇杆往下推来发动，其效果是对方将完全看不到玩家的防守以及攻击方向。由于野武士的所有攻击都可以在取消后切换成隐藏姿态，因此熟练运用后能很好地迷惑对手。另外一招值得一提的是“踢击”，这个可以接在攻击后的破防攻击比一般的破防效果距离更远，在进攻时能轻易地打对手一个措手不及。



成就/奖杯列表

名称	点数/杯种	解锁条件
经战场淬炼的老兵	白金	解锁其它所有奖杯
不名誉除籍	铜	完成骑士章节
为战利品努力	铜	完成维京人章节
你若期盼和平，为战争做准备	铜	完成武士章节
欢迎来到黑石军团	铜	完成任务 1
流氓	铜	在剧情模式的所有任务中取得 100% 的可破坏对象
学问大师	铜	在剧情模式的所有任务中取得 100% 的可查看对象
一般成就	铜	以普通难度完成剧情模式
杰出成就	铜	以困难难度完成剧情模式
卓越成就	铜	以拟真难度完成剧情模式
战役开端	铜	在剧情模式中提升至等级 10
战役期间	铜	在剧情模式中提升至等级 20
战役结束	铜	在剧情模式中提升至最高等级 30
把大家都找回来了	铜	招募 4 位同一阵营的英雄
受封骑士	铜	让骑士阵营的其中一位英雄达到名声等级 1
印象深刻	铜	让武士阵营的其中一位英雄达到名声等级 1
久仰大名	铜	让维京人阵营的其中一位英雄达到名声等级 1
传奇英雄	银	让任一英雄达到名声等级 5
漫漫长落	银	将 50 位敌人从突出边缘丢下致死
任何东西都是武器	铜	将敌人抛掷进火焰或尖刺 50 次
不公平的战斗	铜	在 1v2 的 PvP 对战中杀死一名敌人
抬头注意！	铜	在 PvP 对战中从上方攻击并杀死 25 位英雄
有原则的战士	铜	不使用任何卑劣击杀就完成 PvP 争权对战
为了荣耀而战吧！	铜	在 4v4 的 PvP 对战中完成 50 次光荣击杀
我来挺你！	铜	在 4v4 的 PvP 对战中拯救同伴 50 次
你真威猛！	金	在 PvP 淘汰或冲突战中达成 5 次 5 连杀
看看这些特长	铜	在 PvP 争权对战中达到最高声望等级 50 次
复仇滥用者	铜	启动复仇模式 50 次
这你不能碰	铜	招架攻击 50 次
杀蝼蚁一般	铜	杀死 5000 名士兵
对决者	铜	赢得你第一场的 PvP 对决
对决大师	铜	赢得 20 场 PvP 对决
乱斗者	铜	赢得你的第一场 PvP 乱斗对战
乱斗大师	铜	赢得 20 场 PvP 乱斗对战
争权者	铜	赢得你的第一场 PvP 争权对战
争权大师	铜	赢得 20 场 PvP 争权对战
冲突者	铜	赢得你的第一场 PvP 冲突战
冲突大师	铜	赢得20场PvP冲突战
淘汰者	铜	赢得你的第一场PvP淘汰对战
淘汰大师	铜	赢得20场PvP淘汰对战
顶尖装备	银	提升任何稀有的装备至最高等级
有鉴别力的品味	铜	将你的第一个符号、彩绘图样以及配色装备在任何英雄上
用你的方式玩	铜	在一位英雄身上装备不同的情绪状态、表情动作与处决动作
往上提升	金	在一位英雄的全部装备栏中装上英雄护具与武器
大变身！	铜	变更任何一件装备的外观
晚礼服	铜	至少设置默认以外的特长来为英雄更新第二配置
你真爱慕虚荣	铜	为同一阵营的四位英雄添加服饰
你是个巫师	铜	为一位英雄设置4个非预先设置好的特长
哭喊浩劫	铜	第一次在诸多领地上手动部署战争资产
放出战争走狗	银	在诸多领地上手动部署战争资产100次
为了荣耀！	铜	参与一整个赛季，并在下一个赛季开始时回来查看结果
后备军人	铜	在5场不同对战中手动部署战争资产
现役军人	铜	在50场不同对战中手动部署战争资产
好战者	银	在敌人领土上手动部署战争资产10次
守护者	银	在友军领土上手动部署战争资产10次



GRAVITY RUSH2 研究中心 RESEARCH CENTER

作为续作同时又是最后一作（真心觉得可惜），《重力异想世界完结篇》的内容可谓相当丰富，不仅支线剧情的数量，收集要素和扩展要素都非常多——虽然重复度也挺高的，不过对于喜欢本作的玩家来说，毫无疑问可以过足瘾。考虑到实用性和对完成奖杯的重要性，本期决定为大家带来本作的全收集攻略。毕竟是中文版游戏，按照提示来做支线其实都没有太大的难度，收集才是最让人头疼的。本作的收集几乎全都是拍照！真不愧是SIE的游戏。由于本系列的地图都是立体的，所以下文将会结合地图标注+截图+描述，尽可能让大家轻松地找到这些收集。

文 宇宙人　美编 Juxi

重力异想世界完结篇		SIE	PS4
Gravity Rush 2		动作冒险	中文版
2017年1月18日	本地1人	无对应周边	
售价为398港币			

关于地下入口

地下入口同时也担任各个地区之间传送的功能，所以收集的第一步就是要找齐这些入口。入口在游戏中会有发光的圆圈标注出来，就算隔很远都能轻松发现，因此可以从高空中寻找。具体位置在其他收集的地图上已经有标注出来，大家可以根据其他收集的地图来寻找，这里就不重复了。本作的世界一共有8大区域，而其中碧斯马利亚有1个地下入口但是没有肖像画或作画的收集，所以位置可以参考右图。





男子&女子肖像收集

肖像画收集有男女两种各10个，要完成了支线“丽人倩影”之后才能开放。所谓的肖像画其实并不是真的那种画，而是给站在特定位置的NPC进行拍照。这些NPC都有一个共同点，就是会站在一个地方不走动（如果拿东西砸他们或者攻击他们姑且还是会跑的），就算在人来人往的人群中也显得比较显眼。只要找出他们并且拍照，拍照完成就会出现提示是否把他们放进相簿。选择放进去就算完成这个收集。全部收集齐了并放进相簿里才能取得相应的奖杯。相簿可以举起相机之后点触控板左下角查看。

注意笔者在收集的时候还遇到过一个BUG，就是拍到了正确的人之后不跳出放进相簿的提示。此时可能要大家退出到菜单重新进一下游戏。

市集





男性肖像画1：地下入口“拱门茭幕”西侧，地图上会看到一个横过来的V字码头，码头旁边建筑物上的老人。



女性肖像画1：地下入口“俯瞰广场喷泉”区域，向南的三叉码头附近。注意图中该码头对应的位置。



男性肖像画2：地下入口“俯瞰广场喷泉”北边的港口区域，最大型的起重机平台边沿。



女性肖像画2：挑战任务“市集 自由竞赛·一”所在的小岛，东边望着外面的少女。



男性肖像画3：地下入口“三塔”北边大楼上，注意图中地下入口的相对位置。



女性肖像画3：地下入口“拉戴尔纪念公园”，下层区域有秋千的地方。



女性肖像画4：地下入口“三塔”旁边，站在大门旁边角落的白衣少女。

旧聚落





男性肖像画4：旧聚落地图最东南边的小岛，大宅屋顶里面的平台中。



男性肖像画5：挑战任务“旧聚落 送报·二”旁边的下水道下去，往南走到尽头。



女性肖像画5：地下入口“果多花园”和挑战任务“旧聚落 送报·二”所在的两个小岛之间有两条桥连接，其中较小的桥是一条水道。水道的尽头就是能见到。

旧市街





男性肖像画 6 ：地下入口“老诺华喷泉附近”，站在邮箱旁边的男子。即图中凯特站着的地方。



女性肖像画 6 ：旧市街西边边沿，建筑物之间的走廊上面。

霓虹街





男性肖像画 7 ：地下入口“女神像”附近，长阶梯最上方电灯柱下面的老人。



男性肖像画 8 ：拍摄了男性肖像画 7 之后继续往上走来到广场左转，看到蓝色招牌下鬼鬼祟祟在服装店门口看衣服的人。



女性肖像画 7 ：地下入口“卡雷卡毕斯学园”往北走，天桥上一个白色绵羊发的少女。

工业区





男性肖像画 9 ：工业区南边其中一个圆柱形箱上面。



女性肖像画 8 ：工业区西南方很大的三叉型码头，挑战任务“工业区 限时战斗·三”附近的蓝色头发少女。

闹区





男性肖像画 10 ：地下入口“环状线站 1 号”，进入下层的列车站月台等车的人。



女性肖像画 9 ：地下入口“环状线站 1 号”，上层月台，搭乘列车的月台对面的红衣女子。



女性肖像画 10 ：地下入口“摩天楼广场”出来之后，世界之柱雕像看着告示牌的女子。

萨嘉西的画作收集

完成了支线“漫游的艺术”之后才会开放萨嘉西的画作收集系统，这个系统跟收集人物肖像一样，只要找到并拍下照片，放入相簿就能完成收集。作画通常藏在小岛的外沿角落或者建筑物的墙上需要玩家寻找，泽加帕拉劳和黑奇萨威各有 10 幅画。全部找齐就能解锁奖杯。

船屋区







泽加帕拉劳 1：从地下入口“暴走蜈蚣藏身处”出来会看到一个有天线塔的平台，塔下面拉着两条三角旗，即图中的位置。从图中凯特面朝的方向跳下去，落到最下面的小平台上就能看到作画。（第二张图的视角是处于俯视状态）



泽加帕拉劳 2：地下入口东边，一个有很多小屋的大平台下方石壁上。

市集





泽加帕拉劳 3：地下入口“三塔”北偏西，某栋大楼的底部。



泽加帕拉劳 4：地下入口“三塔”北边 某栋大楼底部。



泽加帕拉劳 5：地下入口“拱门荧幕”南边，小岛的外墙上。



泽加帕拉劳 6：市集右侧区域东北角落的岛屿，最北边有一艘大船停靠的码头根部下方。



泽加帕拉劳 7：地下入口“俯瞰广场喷泉”左边的民房外墙上。

旧聚落





泽加帕拉劳 8：地下入口“达拿力宅邸”，大宅背面下方的岩壁上。



泽加帕拉劳 9 ：旧聚落最东南边的小岛，大宅下方的岩壁上。



泽加帕拉劳 10 ：旧聚落中央三个相连的岛，有游泳池的岛屿南边的小岩山上。

旧市街





黑奇萨威 1 ：地下入口“老诺华喷泉”南边跳下去，落到最底层往右看就能找到。



黑奇萨威 2 ：地图西边有个缺口的地方，下去就能见到。



黑奇萨威 3 ：教堂底下。

霓虹区







黑奇萨威 4 ：地下入口“阿雷卡毕斯学园”，从学园正门外面跳下去，落到下方两根钢筋上然后往学园的方向走，就能在学园正下方的支柱上找到。



黑奇萨威 5 ：学园北边，地图上看到有个缺口的地方，外墙的岩壁上。

工业区





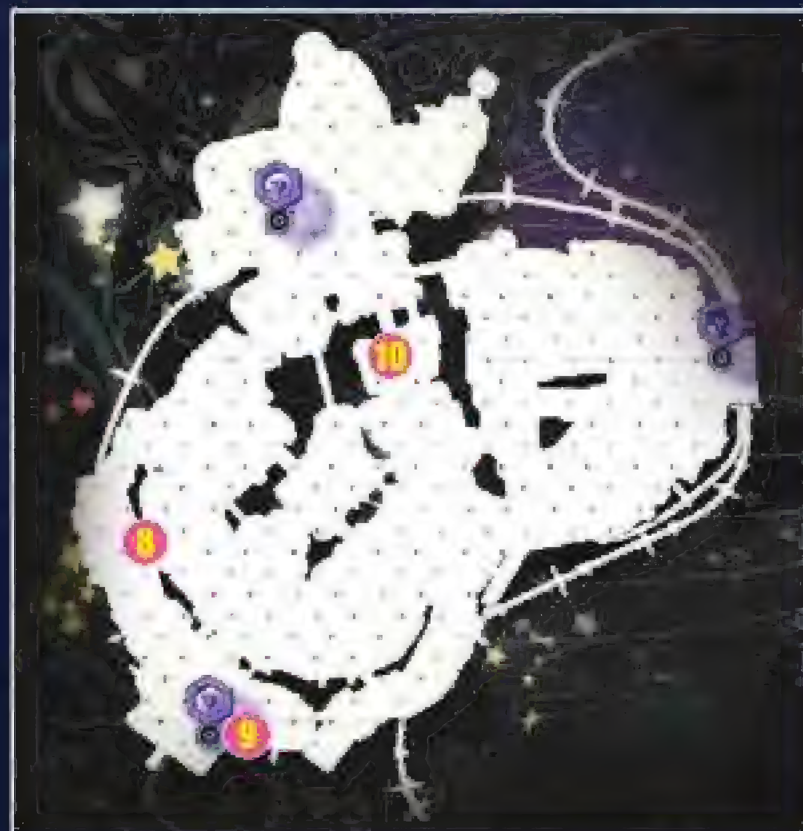
黑奇萨威 6 ：垃圾滑槽内部最下方。





黑奇萨威 7 ：地图中央有一个 Y 字管道的位置（实际上是两根管道），从 Y 字位跳下去，在附近就能找到

闹区





黑奇萨威 8：挑战任务“闹区 月球模式竞赛·二”旁边的地下铁入口进去，进入下面车站月台的墙壁上就能找到。



黑奇萨威 9：地下入口“环状线站 3 号”旁边的楼梯下去，走到楼梯最下层从楼梯的角落里能找到。



黑奇萨威 10：钟塔的墙壁内（支线任务中见到的那个）。

景观收集

完成支线“新世界”之后解锁的收集，之后会获得相簿以收集泽加帕拉劳和黑奇萨威两地的名胜景观，跟上面的收集方法也是一样的。如果拍摄之后不会触发放入相簿的提示，那可能是拍摄的位置不对后者不够进。建议调整位置再拍摄。由于这些景观都相对很好找，所以这部分就不放地图标注了。



泽加帕拉劳景观 1：船屋区储水箱



泽加帕拉劳景观 4：地下入口“拉戴尔纪念公园”出来之后拍摄旁边的雕像即可。



泽加帕拉劳景观 7：地下入口“苏恩宅邸”出来，拍摄大屋的屋顶。





泽加帕拉劳景观 2：巨型荧幕，从地下入口出来之后拍摄旁边楼梯上的荧幕即可。



泽加帕拉劳景观 5：地下入口“三塔”出来之后，往东边跳下去，到下方的广场就能找到托斯莫罗海马像。



泽加帕拉劳景观 8：地下入口“果多花园”出来之后，直接往正上方飞会见到一个很小的浮岛，给这个小岛拍照即可。

需要回去土管之家重打第十章才能进入，拍摄位置是救熙熙和席得那个地方。更坑爹的是这个石像会被破坏的，所以一定要在救人之前拍照。



泽加帕拉劳景观 3：地下入口“俯瞰喷泉广场”出来之后抬头看看就能找到机械钟。



泽加帕拉劳景观 6：还是地下入口“三塔”出来，不过这次是直接飞往大楼楼顶，因为这栋大楼就是尼艾欧瓦旅馆。



泽加帕拉劳景观 9：总督府有个很坑爹的地方，就是在地图上是不存在的，



泽加帕拉劳景观 10：碧斯马利亚堡，从地下入口出来之后，旁边的柱子上就是瑞尔普雷西鸟的雕像。


黑奇萨威景观 1：老诺华，教会外面的鱼雕像。


黑奇萨威景观 4：霓虹街的摩天轮。

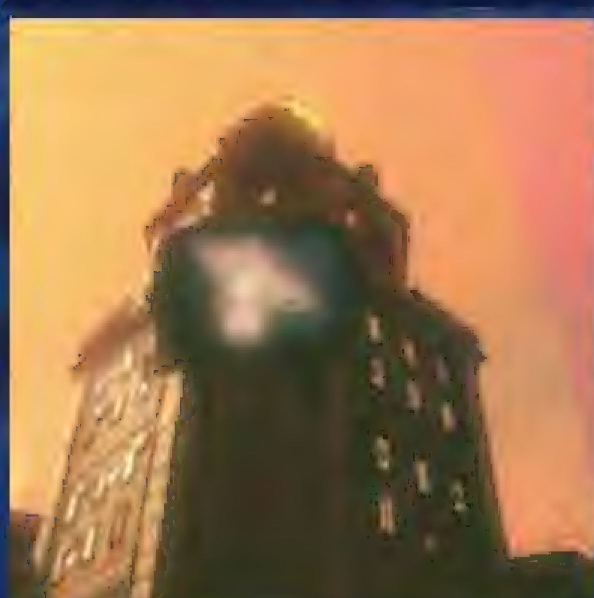

黑奇萨威景观 7：霓虹街的醉象之门，从“女神像”地下入口出来往楼梯上去，从广场里面拍照。


黑奇萨威景观 10：重力控制塔主塔遗迹。

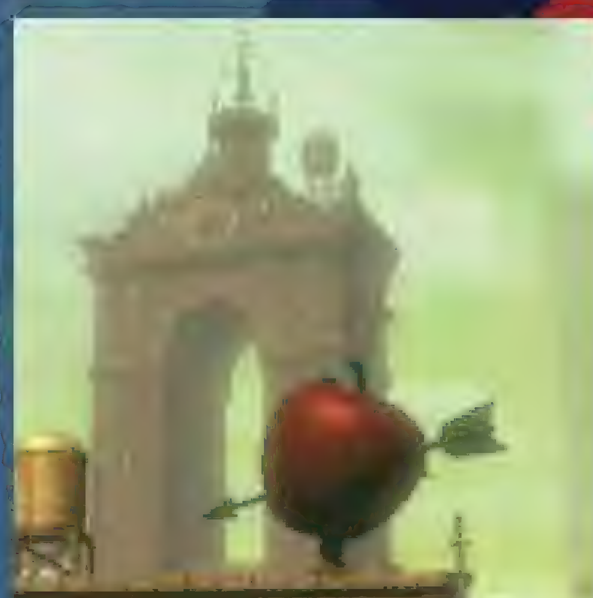

黑奇萨威景观 2：老诺华喷泉广场附近，拍摄邮局顶上的照片（有只鸽子叼着一根橄榄枝的图案）


黑奇萨威景观 5：霓虹街爱莉托里欧女神像，地下入口“女神像”旁边就是了。


黑奇萨威景观 8：闹区最高那栋标志性的钟楼，顶部的钟。


黑奇萨威景观 3：地下入口“老诺华喷泉”出来抬头拍摄中央塔的荧幕。


黑奇萨威景观 6：霓虹街地下入口传送到学园之后拍下旁边的石像即可。


黑奇萨威景观 9：闹区钟塔对面远处一栋楼上，插着箭的苹果广告牌。





DLC 补完计划 DLC GUIDE

BIOHAZARD resident evil

《生化 7》的第 2 弹 DLC 已于 2 月 14 日登陆 PS 商店，XOne 平台也在 2 月 21 日更新了两弹 DLC 的内容，本栏目继续带来相关内容的心得研究。由于篇幅有限无法奉上地图，额外模式"杰克 55 岁的生日"的 SS 级评价视频攻略已全部上传到 bilibili 和土豆自频道，欢迎各位读者前去捧场。

文 苍穹　美编 Juxi

生化危机7		Capcom	
RESIDENT EVIL 7 biohazard		动作冒险	中文版
2017年1月24日	本地1人	对应PS VR	
售价为PS4/XOne：398港币			

PS4 XOne

禁止公开的录像 21点 21

●基本规则

本模式以扑克牌中的"21 点"玩法为基础，不过有一些细节区别和原创规则，下面逐一介绍。

①牌面只有 1 ~ 11(没有 A、J、Q、K)，且每张牌在牌组里仅有 1 张。即如果牌桌上已经有 3，那么就不可能再抽到 3。

②双方在每局开始时自动获得 2 张牌，其中一张是盖牌，只有自己知道点数。当牌面点数总和小于 21 点时，可以选择按 R1/RB 键继续抽牌，最多抽到 5 张。不想抽牌可以按 L1/LB 键主动结束回合。

③在每个回合轮到自己行动时，都能按△ /Y 键选择使用效果各异的"王牌"。注意王牌必须在抽牌之前发动，一旦抽牌结束，就会自动切换为对方行动。

④王牌分为消耗型和持续型两种，消耗型使用后立刻发动，持续型只有摆在桌面上时才能生效。按□ /X 键可以查看牌桌上的王牌效果，每人最多摆放 5 张持续型王牌。

⑤在对决开始时会获得一定数量的王牌，每局开始时也会自动获得 1 张。在平时抽牌的过程中也有一定几率抽到，抽到王牌并不会影响普通抽牌。

⑥当双方都选择不使用王牌也不再抽牌，则进入胜负判定阶段，盖着的那张牌会被翻开。

⑦在牌面点数总和不超过 21 的前提下，数字最接近 21 点的一方为胜利。双方点数相等则为平局。

⑧牌面点数总和超过 21 的情况称为"爆牌"，爆牌的一方直接判负。但如果双方都爆牌，则以最接近 21 点的一方为胜利。

⑨输的一方会受到与己方赌注相等额度的惩罚，惩罚方式包括切手指、电击和旋转刀片。

⑩在剧情模式的前两轮对决中，如果平局双方都会受到惩罚。而在生存和生存 + 模式，平局不会对双方造成任何影响。



■王牌最多持有 20 张，因此也不要囤积得太多。

奖杯成就



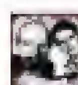
天眼 20点/
取得条件 完成"21点"



老千 20点/
取得条件 完成"21点"的生存模式



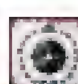
知所进退 40点/
取得条件 完成"21点"的生存+模式



蝴蝶效应 20点/
取得条件 达成"女儿们"的坏结局



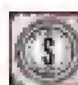
一种本能：求生 40点/
取得条件 达成"女儿们"的真实结局



不要让他苦等 20点/
取得条件 在"杰克55岁的生日"完成一个关卡并得到10分钟以上的时间加成



神奇厨师 20点/
取得条件 在"杰克55岁的生日"拿每一种食物和饮料给杰克吃



最好的生日 40点/
取得条件 在"杰克55岁的生日"所有关卡取得S以上的评价

模式介绍

剧情模式：初期可玩的"21 点"即为剧情模式，摄影师克兰西被卢卡斯逼迫着玩这个残忍的游戏，赌注是自己的手指乃至生命。整个模式其实相当于教学关卡，难度不高。不过在最后一次旋转刀片的对决中，卢卡斯面临失败时必定会耍诈 连续使用王牌"完美抽牌"+"生死一搏"，让我方无法抽牌。因此在对决开始时得到的那张"爱你的敌人"一定要留到最后，发动该王牌令对方爆牌，从而拿下胜利。

生存模式：剧情模式通关后解锁，玩家需要连续战胜 5 名对手。惩罚方式为切手指，每回合初始的赌注皆为 1。当对手的 5 根手指都被切掉后换下一人，但是玩家被切掉的手指不会复原。

生存 + 模式：生存模式通关后解锁，玩家需要连续战胜 10 名对手。惩罚方式为电击，每回合初始的赌注皆为 1。当电流达到致命程度（10）将对方电死后换下一人，但是玩家已提升的电流程度不会减少。在本模式中还有一定几率遭遇到稀有对手——大头先生，他拥有特殊的王牌"逃脱"，如果能顺利击倒就能解锁奖励。



▲神出鬼没的"大头先生"出现几率不高，一旦登场务必将其击败。

游戏心得

熟练算牌：由于每张牌在牌组里只有 1 张，因此算牌是玩好本模式的基础。如果发动特定数值的王牌卡却抽卡失败，就表明对方的盖牌恰恰正是该点数。根据场上的牌面和对方的战略可以尝试判断其盖牌的可能性，这也是制定下一步行动计划的前提。

抢占先机：如果通过数字王牌或"完美抽牌"可以凑足 21 点，建议优先抢攻，让自己立于不败之地。判断出本局必胜的情况下，应果断用"增加"系王牌给对手加码，形成重创甚至是一波带走。因为运气在本模式中仍旧是很重要的因素，一时手软给难缠的对手苟延残喘的机会，很可能会让自己陷入死地。

扰乱对手：有一些对手很擅长连续使用王牌展开攻势，诸如"完美抽牌"、"增加二十一"等等。此时我方用"撤除"、"交换"等王牌就可以巧妙地化解，颇有四两拨千斤的感觉。

积累王牌：在生存和生存 + 模式中，尚未使用过的王牌都是可以留到下一个对手的。而在中后期，AI 经常会使出特有的强力王牌卡，我方如果王牌数量不足就会十分被动。因此前中期应该适当留存一些王牌卡，如"完美抽牌 +"、"破坏 ++"等。在对付一个喜欢用"幸福"卡的 AI 时，不妨让他多存活几个回合，从而给自己留下更多的王牌补充机会。



奖励列表

在"生存"或"生存 +"模式达成以下条件就能获得奖励，包括初期获得的王牌数量增加，解锁更强力的王牌等等。其中"大奖"的效果为房间内出现大量无所不在雕像作为装饰，并没有什么实际意义。

条件	奖励
总共击败 5 名对手	挑战 24 点
总共击败 15 名对手	增加二 +
在一次也没受到折磨的情况下，连续击败 2 名对手	护盾 +
达到刚好 21 点 3 次	开始时王牌 +1
连续 3 次以上刚好 21 点	挑战 27 点
总共使用 10 张王牌	交换
在 1 回合中使用 15 张以上的王牌并获胜	王牌变换 +
总共撤除对手 10 张王牌	破坏 +
总共撤除对手 20 张王牌	破坏 ++
尽管点数爆掉，但还是击败对手	开始时王牌 +1
完成"生存"	完美抽牌 +
在一次也没有受到折磨的情况下完成"生存"	终极抽牌
在一次也没有受到折磨的情况下完成"生存 +"	大奖
击败神出鬼没的大头先生	开始时王牌 +1
击败神出鬼没的大头先生 2 次	收割

王牌效果

下面列出所有王牌的效果 注意部分王牌如"遗忘"、"逃跑"、"生死一搏"等为敌方特有，玩家是绝对无法抽到的。

王牌	效果
数字牌	抽出指定数值的牌，如果它不在牌组中，什么事都不会发生
数字牌 +	抽出指定数值的牌，如果它不在牌组中，什么事都不会发生。另外，抽一张王牌
退回	将自己上一张抽中的面朝上的牌退回牌组
撤除	将对手上一张抽中的面朝上的牌退回牌组
交换	将你和对手抽中的上一张牌互换（面朝下的牌不能交换）
护盾	当这张牌在牌桌上时，你的赌注会减少 1
护盾 +	当这张牌在牌桌上时，你的赌注会减少 2
破坏	撤除对手上一张放在牌桌上的王牌
破坏 +	撤除对手放在牌桌上的所有王牌
破坏 ++	撤除对手放在牌桌上的所有王牌，当这张牌在牌桌上时，对手无法使用王牌
欲望	当这张牌在牌桌上时，对手持有王牌数量的一半会加到对手的赌注上
欲望 +	当这张牌在牌桌上时，对手持有王牌数量的全部会加到对手的赌注上
幸福	双方玩家各抽一张王牌
诅咒	随机放弃一张你的王牌，并追使对手从牌组中抽出一张数字最大的牌
魔抽	抽三张王牌。当这张牌在牌桌上时，你的赌注会增加 1
死寂	当这张牌在牌桌上时，对手无法抽牌。即使利用王牌效果，也不能抽牌
遗忘	取消这个回合，然后开始新的回合
收割	当这张牌在牌桌上时，每次你使用一张王牌，便抽一张新的王牌
逃脱	如果此局结束时这张牌仍在牌桌上，你就可以逃脱保住一命
增加一	抽一张王牌，当这张牌在牌桌上时，对手的赌注会增加 1
增加二	抽一张王牌，当这张牌在牌桌上时，对手的赌注会增加 2
增加二 +	将对手上一张面朝上的牌退回牌组。当这张牌在牌桌上时，对手的赌注会增加 2
护盾攻击	撤除牌桌上你这边的三张护盾牌。当这张牌在牌桌上时，对手的赌注会增加 3
护盾攻击 +	撤除牌桌上你这边的两张护盾牌。当这张牌在牌桌上时，对手的赌注会增加 5
死亡破坏	放弃你一半的王牌，并抽出数字最有利的牌。当这张牌在牌桌上时，对手的赌注增加 10
强迫消耗	回合结束时，对手失去一半王牌。如果对手在这之前使用两张王牌，就撤除这张牌
强迫消耗 +	回合结束时，对手失去所有王牌。如果对手在这之前使用三张王牌，就撤除这张牌
王牌变换	随机放弃两张王牌，然后再抽三张王牌
王牌变换 +	随机放弃一张王牌，然后再抽四张王牌
完美抽牌	从牌组中抽出最有利的牌
完美抽牌 +	从牌组中抽出最有利的牌，当这张牌在牌桌上时，对手的赌注会增加 5
终极抽牌	从牌组中抽出最有利的牌，另外，抽两张王牌
挑战 17 点	当这张牌在牌桌上时，最接近 17 点的胜。取代牌桌上其他已有的"挑战"牌
挑战 24 点	当这张牌在牌桌上时，最接近 24 点的胜。取代牌桌上其他已有的"挑战"牌
挑战 27 点	当这张牌在牌桌上时，最接近 27 点的胜。取代牌桌上其他已有的"挑战"牌
生死一搏	当这张牌在牌桌上时，双方玩家的赌注提高 100，对手无法抽牌。即使利用王牌效果，也不能抽牌
增加二十一	当这张牌在牌桌上时，假设你的牌点数为 21，则对手的赌注会增加 21
爱你的敌人	你的对手从牌组中抽出最有利的牌



禁止公开的录像 女儿们

●基本规则

①本模式的可活动场景是主屋西侧一、二楼以及院子，玩家操纵佐伊，体验杰克一家悲惨命运的开始，对正篇剧情有一定的补完作用。

②佐伊无法做出攻击或防御的动作，奔跑速度也比较慢。流程中需要躲避敌人的追捕，一旦被抓住立即 Game Over。

③游戏共有两种不同的结局，分别对应一个奖杯 / 成就。

●流程攻略

1. 关闭电视来到餐饮区观看剧情，佐伊初期就持有“打火机”。对话结束后不要急着离开，先到桌子边窥视卢卡斯的手机屏幕，得知解锁密码为 :1019。

2. 进入储藏室的地下道，拾取“开锁器”——这是导向真实结局的关键道具。主屋中共有 2 处上锁的抽屉，如果想触发真实结局，就不要用来打开储藏室柜子的抽屉（里面是“破玻璃瓶”）。

3. 前往洗衣房找到“换洗的衣服”。到达 2 楼时先拐去浴室，开启上锁抽屉得到“小零件”。

4. 来到小孩的房间，杰克离开后先去调查柜子边的奖杯，使用“小零件”让扶梯降下。爬上阁楼发现卢卡斯的手提电脑，输入密码 1019 并调查电脑屏幕。得到关键提示 :阳台上的红箱子。

5. 爬下扶梯靠近床上的伊芙琳，停电后装备打火机，按 R2/RT 键可点亮用于照明。

6. 下楼在餐饮区发现晕倒的卢卡斯，楼上开始传来断断续续的说话声。再次前往 2 楼浴室触发剧情。

7. 下楼前往车库，拿到货架上的“绳子”。返回 2 楼浴室触发剧情，随后要从变异父母的魔掌下逃离。

8. 跑进娱乐室，关门并调查门边的铁钩，使用“绳子”。在隔壁小房间的桌子上找到“叉子”，用来撬开娱乐室窗户木板两侧的铁钉。

9. 爬出窗户来到阳台后向东走，调查并扯开塑料板，会目睹卢卡斯被杰克拖走。先不急着进屋，穿过左侧木板之间的狭缝 开启红箱子获得“狗头浮雕”。（如果此前没有调查过卢卡斯的电脑屏幕，则无法开启。）

10. 进入屋内来到主厅，此时玛格丽特正在这片区域巡逻，不过她的视野范围很小，在关闭打火机的情况下，只要不进入她提灯的光照区域就没有太大危险。

11. 根据玩家选择的路线，接下来会进入两种不同的结局。



◆坏结局

1. 绕过玛格丽特，开启主厅 1 楼的双扇门，触发剧情获得“车钥匙”。

2. 一路向西跑，在途中会遭遇杰克，玛格丽特也会从身后追来。立刻进入洗衣房，穿过地下道来到储藏室。



3. 在一堆罐头垃圾附近捡起“破玻璃瓶”，稍后可以多触发一段剧情。

4. 躲过杰克的巡逻，调查车库边的机关。在车库门开启的过程中杰克必定会追过来，持有“破玻璃瓶”能触发特殊剧情。

5. 下蹲进入车库，上车触发坏结局。

◆真实结局

1. 绕过玛格丽特，将狗头浮雕安到主厅 1 楼的正门上，来到户外。

2. 径直前往院子中央的房车，依次调查米娅身边的“D 系列的头”和桌上的文件。

3. 光线变暗、听到伊芙琳的声音后，转身触发真实结局。





额外模式 杰克55岁的生日

●基本规则

①本模式类似传统“佣兵模式”的变种，游戏的玩法是尽快搜集场景中的食物，供杰克大快朵颐。当屏幕上方带有杰克头像的“满意度”槽填满，就算顺利过关。

②场景中的特定位置摆放着不同的食物，它们的分值各不相同。利用“道具组合”的方式还能合成高级食物，令满意度槽提升得更快。

③命中和击倒敌人时都能获得额外的时间加成，从而让关卡倒计时暂停。不同种类敌人的时间加成各异，以不同的武器命中 / 击倒敌人，获得的时间加成长短也有所区别。

④击毁场景中的无所不在先生雕像，就能令当前时间加成翻倍。部分关卡的雕像需达成前提条件才能出现，有时甚至会逃走。

⑤有些大门初期紧闭、无法开启，需要先击倒有对应颜色门锁图标的强力敌人才能开启。在特定关卡还有玛格丽特出没。

⑥每关开始时的准备阶段不会计时，玩家的物品栏格数，物品箱中配置的武器、道具都是固定的。

⑦除了武器外，玩家还可以装备效果各异的技能，为米娅追加各种增益能力。但是部分强力技能也有负面效果，而且装备技能需占用

TIPS “女儿们”：起居室的报纸上提到的“伊东尼亚”，就是《生化危机 6》中克里斯和皮尔斯执行任务的东欧国家，雪莉和杰克也是在那里相遇的。

物品栏格数。

⑧在关卡中还有两种奖励武器——蓝色冲击枪，子弹威力大；红色冲击枪，连射速度快，且能大幅提升玩家的移动速度。得到奖励武器后，在右下角的倒计时结束前可以尽情使用，弹药无限且无需上弹。

⑨不同关卡需要喂给杰克的食物分值是不同的，最后评价只根据关卡的剩余时间而定，杀敌等时间加成不影响评价。具体请参看"评价标准"表格。

⑩根据过关时获得的评价，还能解锁包括关卡、武器、技能在内的多种奖励。具体请参看"解锁奖励"表格。



●高分心得

打响头炮：由于关卡的评价标准只看"剩余时间"，因此尽快攻击敌人命中第一枪、让倒计时暂停是获得高评价的首要前提。必要时甚至可以换上增强型手枪弹药以追求速杀。

连续杀敌：在额外的时间加成里连杀敌人，不消耗关卡的剩余时间，才能始终保持在高评价（屏幕右上角显示）。增加时间加成、提高攻击力和移动速度的技能都是首选。

雕像奖励：利用获得奖励武器的强势期迅速击杀强敌，尽快找到并摧毁无所不在先生雕像，令时间加成一举翻倍，就能为之后的收集和运送食物积累充足的行动时间。

食物合成：单一食材的分值有限，满意度槽的提升效果并不明显，应尽量以合成后的高级料理对杰克投食。尤其"垃圾"（10分）和"食糖"（50分）合成的"贝克家族招牌菜"（400分），堪称典型。

制定路线：每次进入新的关卡，玩家都应先以"跑图"为首要目标，熟悉敌人、食物、雕像和奖励武器的位置分布后，再根据所要携带的武器和技能制定路线。最大限度利用关卡资源，以及避免无意义的往返跑，都是节约时间的关键。



无限弹药：由于负面效果，"无限弹药"技能在挑战高评价时并不好用，但是可以用它"骗子弹"。在准备阶段先拿出手枪和"无限弹药"，立刻切换子弹就能让枪膛里凭空多出10发强化药，然后再把技能放回箱子即可。

手枪连射：对于反作用力较小的手枪，都可以在攻击时有节奏地松开瞄准键，即用"瞄准射击→快速射击→瞄准射击"交替的形式实现快速连射，从而达到速杀强敌的目的。

●评价标准

关卡	评价	时间	所需食物
客房1	SS	14:55	900分
	S	14:00	
	A	12:00	
	B	09:00	
试验区1	SS	09:50	1600分
	S	09:00	
	A	07:00	
	B	05:00	
主屋1	SS	14:55	2500分
	S	12:30	
	A	11:00	
	B	09:00	

关卡	评价	时间	所需食物
客房2	SS	04:40	1000分
	S	04:00	
	A	03:00	
	B	01:30	
试验区2	SS	07:55	2300分
	S	07:00	
	A	05:30	
	B	04:00	
主屋2	SS	14:45	5000分
	S	12:30	
	A	09:30	
	B	07:00	

●解锁奖励

关卡	评价	奖励
客房1	C	技能：防御Ⅰ、火力提高Ⅰ
客房1	B	技能：千里眼、关卡：试验区1
客房1	A	技能：时间加成α-Ⅰ
客房1	S	技能：格斗家
试验区1	C	技能：影响Ⅰ
试验区1	B	技能：快速装填弹药、关卡：主屋1
试验区1	A	技能：时间加成β-Ⅰ
试验区1	S	技能：受虐狂
主屋1	C	技能：健壮Ⅰ
主屋1	B	技能：速度提高Ⅰ、关卡：客房2
主屋1	A	武器：金色撬棍
主屋1	S	技能：血值恢复
客房2	C	技能：防御Ⅱ
客房2	B	武器：圆锯、关卡：试验区2
客房2	A	技能：时间加成α-Ⅱ
客房2	S	技能：防卫增加
试验区2	C	技能：影响Ⅱ
试验区2	B	技能：死里逃生、关卡：主屋2
试验区2	A	技能：时间加成β-Ⅱ
试验区2	S	技能：无限弹药
主屋2	C	技能：健壮Ⅱ
主屋2	B	技能：速度提高Ⅱ
主屋2	A	技能：复仇
主屋2	S	武器：黄金冲击枪

●技能效果

技能	格数	正面效果	负面效果
无限弹药	2	可以无限次装填武器弹药	大幅减少时间加成
千里眼	1	显示物品的位置	—
血值恢复	2	站着不动时血量自动回复	—
受虐狂	1	受到攻击时获得时间加成	—
格斗家	2	近战攻击力提高至极限	大幅降低防御力
复仇	1	快接近死亡时大幅提高攻击力	—
死里逃生	1	快接近死亡时大幅提高行进速度	—
健壮Ⅰ	1	提高血量上限	—
健壮Ⅱ	2	大幅提高血量上限	大幅降低攻击力
火力提高Ⅰ	1	提高攻击力	—
火力提高Ⅱ	2	大幅提高攻击力	大幅降低弹药装填速度
快速装填弹药	1	提高弹药装填速度	—
防卫增加	1	令防御变得更有效	—
时间加成α-Ⅰ	1	命中时可增加时间加成	—
时间加成α-Ⅱ	2	命中时可大幅增加时间加成	大幅降低行进速度
时间加成β-Ⅰ	1	击倒敌人时可增加时间加成	—
时间加成β-Ⅱ	2	击倒敌人时可大幅增加时间加成	大幅降低行进速度
速度提高Ⅰ	1	提高行进速度	降低防御力
速度提高Ⅱ	2	大幅提高行进速度	大幅降低防御力
防御Ⅰ	1	提高防御力	—
防御Ⅱ	2	大幅提高防御力	更难击退敌人
影响Ⅰ	1	变得更容易击退敌人	—
影响Ⅱ	2	变得非常容易击退敌人	大幅降低血量上限

注：同时装备同种类技能时，正面效果可以叠加。

●食物分值

星级	食物	增加	备注
0	垃圾	+10	—
1	香料	+50	—
1	食糖	+50	—
2	奶酪	+50	—
2	廉价葡萄酒	+80	—
2	水果	+80	—
2	啤酒	+80	—
2	鸡肉	+100	—
3	炖菜	+180	—
3	果味啤酒	+180	水果+啤酒
3	蛋糕	+200	—
3	香辣鸡	+200	鸡肉+香料
4	酸辣汤	+270	炖菜+香料
4	奶酪火锅	+270	炖菜+奶酪
4	杜尔威葡萄酒	+300	—
4	奶酪蛋糕	+320	蛋糕+奶酪
4	水果蛋糕	+350	蛋糕+水果
4	焦糖蛋糕	+400	蛋糕+食糖
4	贝克家族招牌菜	+400	垃圾+食糖

TIPS "杰克55岁的生日"：在物品箱界面按△/Y键，可以开启快捷栏，通过L2/LT键登录装备，R2/RT键登出装备。

软硬兼施SP

栏目主持 纱迦

离别总在情深处 Wii U春季收藏指南

从2012年12月8日首发上市到2017年2月1日宣布全球停产，任天堂的上代家用机Wii U寿命不到5年便匆匆结束，可是颇具创意的GamePad控制器和任天堂独占的第一方游戏，还是给Wii U留下了相当好的业界口碑，甚至新一代的Nintendo Switch也有延续借鉴Wii U的意味。对于这部创意满载但商业上难言成功的主机，很多玩家或许一直抱有尝鲜的打算，所以这期的软硬兼施SP我们就来聊一聊Wii U，也算是为任天堂的这代家用机做一次最后的收藏回购。



▲美版Wii U对于Wii的汉化游戏兼容性稍有问题。

01 锁区并非障碍

任天堂被很多玩家冠以“封闭”，一方面来源于其对硬件上的保守，另一方面也和主机锁区有着很大的关系。所谓的锁区就是日版主机只能玩日版游戏，美版主机只能玩美版游戏。当然Wii U属于任天堂全球化做得非常优秀的主机，所以虽然游戏版本上有所限制，但两者的实际阵容是一样的。如果你是一个正版玩家，无论是日版还是美版，都可以买到你想玩的游戏，游戏阵容的重合度达到98%，即便是《零 濡鸦之巫女》这样的传统日式游戏，任天堂也在数年后发布了美版，只不过在游戏内容上有些许不同，比如《零》中的换装，日版游戏是泳装，美版则是更硬派的塞尔达和萨姆斯的服装。

当然，相信更多的玩家考虑收藏Wii U，可能选择的会是双破解的版本，这样来说的话，日版主机会有更大的优势。虽然无论是美版还是日版在破解后都可以安装跨区补丁，安装所有版本的游戏，但针对上代Wii主机上的汉化游戏，美版Wii U由于系统限制，就很难得到兼顾，比如《星之卡比 Wii》、《瓦里奥制造 平滑移动》、《急火起草》等几款游戏的汉化版，美版Wii U在Wii破解模式下运行都是闪退，而日版Wii U就不会出现这样的情况，对于有完美洁癖想要通吃所有游戏的玩家来说，双破解的Wii U选择日版主机要更好一些。

02 配件上的差别对待

虽然说在游戏阵容上，Wii U的美版和日版并没有什么不同，但在配件上，任天堂还是对美国玩家要更厚道一些。考虑到美国人民对Wii的喜爱，在所有的美版Wii U里，都专门配有Wii的感应条，而日版标准版的主机里则没有这款配件，不过任天堂在后期的一些限定版同捆套装里还是加上了Wii感应条，比如《马里奥赛车8》同捆豪华版里面就附赠了。当然，有或没有，并非选择主机版本的关键，毕竟Wii感应条并非必备配件，只玩Wii U游戏的话，可以忽略不计，即便是后期搭配，在神通广大的某宝上也不过50元左右，并不是很贵。只不过玩家如果要选择美版主机，还是要留意一下，以免不清不楚地少了一个配件。当然要说日版和美版最大的差别还是在于颜色，美版主机的同捆套装皆以黑色为主，而日版主机只有白色。所以要是非买黑色不可，也就只有美版可选，这也可以看作是老任对两种文化的差别对待。至于很多3DS玩家担心的电源问题，任天堂给Wii U厚道地使用了宽幅电源适配器，下至110v，上至250v皆可兼容，所以无论美版还是日版，买回来即插即玩，不需要另外购买电源变压器，这点是大可放心。



▲黑色的Wii U只有美版一种选择。

03 标准版早已销声匿迹

或许是由于Wii U初期规划时的网络功能并不强大，在同时代主机纷纷500GB硬盘起步的情况下，任天堂的Wii U只有标准版的8GB主机和豪华版的32GB主机两款，而后随着时间的推移，8GB标准版主机因为存储太小的关系，最终销声匿迹。所以现在市场上，无论是购买二手主机还是全新主机，都难觅8GB标准版Wii U主机。那32GB够用吗？如果是破解主机的话，肯定远远不够，所以现在的破解Wii U通常都会采用外置硬盘，32GB主机，可用容量则在25GB左右，这样使用下来还是没有问题的，在容量上玩家就不必纠结了。



▲在停产时，Wii U也只有32GB豪华版了。

04 游戏同捆版当道

如果你一直有关注 Xbox One 的导购信息，你一定会发现，微软的主机基本上都是搭配游戏来卖的，不知道任天堂是不是有借鉴微软的理念，在 Wii U 生命后期，无论是日版和美版，Wii U 只有游戏同捆豪华版可以买到。在停产前，日版主机为《油彩军团》同捆豪华版，售价 39960 日元，折合人民币 2425 元。而美版只有翻新的《任天堂大陆》同捆豪华版在售，标价 200 美刀，折合人民币 1375 元。当然国内市场的情况并不太一样，国内目前可以买到的美版主机皆为《马里奥赛车 8》同捆豪华版，而日版除了《油彩军团》同捆版之外，还有另外的《马里奥制造》同捆豪华版。价格上，美版主机报价在 2400 元左右，而日版略高，在 2700 元上下。如果是破解版，商家通常都会搭配一个 750GB 的硬盘，并附送 Wii 的双节棍手柄，然后再拷满所有的 Wii 游戏，价格上要比非破解版贵上 600 元，美版在 3000 元可以买到，日版则要 3300 元才够。



▲Wii U后期皆是任天堂第一方的同捆游戏套装。

05 Wii U主机的双破解

看到这里你是不是有个疑问，为什么破解主机里硬盘里拷满的是 Wii 游戏不是 Wii U 游戏？这是因为 Wii U 的破解只能运行安装到机身内存的游戏，无法直接从硬盘上读取游戏，玩家需要把游戏拷贝到硬盘里，然后通过 SD 卡里的破解程序，使用 wupinstaller 将 Wii U 游戏安装到机身内存才可以进行游戏。而商家之所以会搭配大硬盘来出售 Wii U，无非也是为了能多获得一些利润而已。当然需要说明的是，很多玩家发现 Wii U 的双破解主机基本上都是二手机，而且很多商家说高版本的 Wii U 不能破解，其实并非这样。任天堂 Wii U 最新系统为 5.5.1，使用浏览器漏洞是可以直接破解，不过每次关机后都需要重新打开浏览器输入网址重新破解一次，只有几个步骤，难度上并不高。说到这里，突然联想到任天堂最近表明 Nintendo Switch 不会搭载网络浏览器，我们似乎明白了什么……嗯，3DS 的破解也和浏览器漏洞有很大的关系。好了，这些是题外话，当然说起二手 Wii U 的话，和全新机相比性价比肯定要更高一些，而且不会搭配硬盘来卖，不过只有美版 32GB 的主机可以选择，价格上 1600 多元即可搞定，尝鲜的话可以作为首推，安装游戏可直接使用 SD 卡，但如果你要是用来收藏，二手主机就并不推荐了。对于破解主机，可能还有玩家会有问题，破解后的 Wii U 能不能用来玩正版？当然可以，关机后就失去破解了，运行正版是丝毫没有问题的。同时建议，虽然 Wii U 已经停产，且系统许久没更新，但如果任天堂某天发布了新系统，破解玩家千万不要升级，以免追悔莫及。



▲目前任何版本的Wii U都可以双破解。

06 那些记忆里的外设

很多不专业的玩家对 Wii 和 Wii U 的外设一直傻傻分不清，像是 Wii Fit 平衡板、Wii 枪托支架、Wii 方向盘支架这些 Wii 的外设一直认为 Wii U 也有。其实有一句话可以概括这个问题，Wii U 向下兼容 Wii 的所有官方配件，所以无论是上面提到的那些 Wii 主机外设，还是后来任天堂推出的 Wii U 原装麦克风、Wii U Fit 计步器、Wii U Pro 手柄这些 Wii U 专用外设，Wii U 是一个不拉，全部通吃的。不过你要是真想购买的话，除了 Wii U Pro 手柄之外，一个实用的都没有。所以这些琳琅满目的外设，存留在我们的记忆里就可以了。



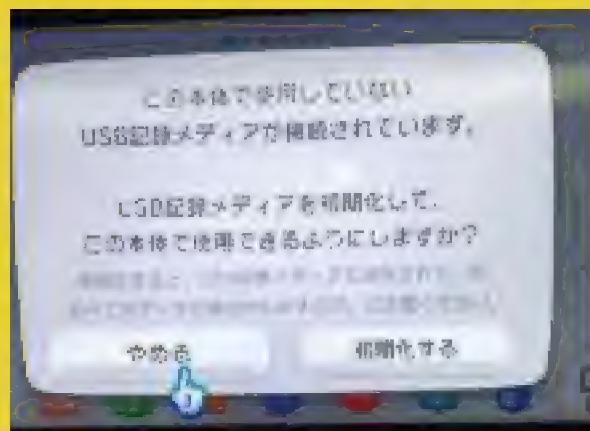
▲除了Wii U Pro手柄之外，其他外设略显鸡肋。

07 这几个小问题要注意

1. 除非万不得已，否则不要热插拔 HDMI 接口，记得在插拔 HDMI 线时，一定要先关机，再进行操作，开机插拔有一定几率造成 HDMI 接口烧毁。这并非是 Wii U 主机的质量问题，而是 HDMI 标准本身就不支持热插拔，所以即便是 PS4 Pro 或是 Xbox One S 也是一样，热插拔算得上是 HDMI 的大忌。尤其是考虑到 Wii U 在国内无法保修，市场份额较小，出现问题维修非常麻烦，所以千万不要图一时省事，酿成主机损坏的大祸。切记切记！

2. 对于双破解主机，注意不要随意恢复系统或者初始化，在读取破解时会有 20% 的几率出现白屏死机，这属于正常现象，重启一下即可，如果玩家直接初始化而自己又不会破解的话，主机就恢复成正版状态了。同样对于破解玩家，再提醒一次，如果游玩正版游戏，重启主机不激活破解程序即可。

3. 使用外接硬盘玩 Wii 游戏的玩家，每次重新连接硬盘，Wii U 都会提示格式化，请记得选择否，以免导致硬盘上的 Wii 游戏全部消失。



▲使用外接硬盘注意不要格式化，请选择否。



◀由于HDMI的标准限制，玩家千万不要随意热插拔HDMI线，以免损坏接口。

WII U 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Wii U《油彩军团》同捆豪华版主机 日版	2750元
电源	原装电源	-
Wii破解选配	Wii双节棍手柄+750GB移动硬盘	600元
总计		3350元

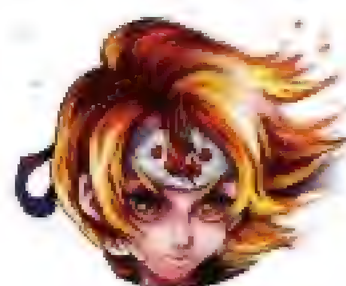
备注：豪华版官方标准包装附带 Wii U 平板手柄、Wii U 平板手柄触笔、Wii U 主机电源适配器、Wii U 平板手柄电源适配器、HDMI 线、Wii U 平板手柄充电台、Wii U 平板手柄支架以及 Wii U 主机纵向放置支架。

Nintendo Switch 已经近在咫尺，Wii U 即将成为过去。凭心而讲，Wii U 是一台游戏不多，但高品质游戏占比极高的主机。任天堂的第一方游戏和早期经典的第三方游戏，让 Wii U 有值得收藏的价值，再加上 Wii U 可以做到向下完美兼容 Wii 上的游戏，用来体验几年前的核心大作，也算得上超值。不过市场总是瞬息万变，在机能为主导的现在，Wii U 也只有谢幕这一条路了。至于 Nintendo Switch 能否让任天堂在家用机市场后来居上，我们拭目以待吧。

多边共享

充满猎奇元素的烧脑之作
——新番《CHAOS;CHILD》1月开播

动画



余烬 提供





如果你是《命运石之门》的粉丝，那么你一定知道该作只是“科学ADV”系列的第二部，而这部《混沌之子》(CHAOS ;CHILD)正是该系列的第四部作品，也是系列第一部的《混沌之脑》的正统续作。游戏原作已于2014年到2015年间在多个平台发售，今年1月本作的TV动画也正式开播啦！

2015年，涩谷。从6年前发生的大灾害“涩谷地震”之后复兴了的这个街区里新设立的私立高中“碧朋学园”。就读于碧朋学园的少年宫代拓留，作为自己设立的新闻部的活动中的一环，他与新闻部的部员们追踪着被称为“新时代的狂气的再次来临”的连续杀人事件的进展……

从目前的几话来看，可能是由于动画演出的限制，剧情显得比较混乱。目前剧情还处于铺垫阶段，对了这种烧脑加猎奇有兴趣的同学不妨继续追下去。当然，最值得推荐的还是原作游戏，本作无论是在批评空间还是在玩家群体中都评价颇高，甚至有部分玩家认为本作已经超越了《命运石之门》，对猎奇元素不反感的同学可一定要抽空试试了。

知道你们会问有没有中文版，本作在PS4与PSV平台的官方中文版将于3月30日发售。如果你想现在就玩到本作的中文版，还可以自行去寻找刚出炉的民间汉化PC版。总之，这部有剧情有汉化有动画的作品不容错过！

送别幸村，迎来虎妈
——2017NHK大河剧《女城主直虎》

日剧



水无月 提供



送走了雅人叔的真田幸村，今年年我们又迎来了柴咲幸扮演的井伊直虎，2017年的NHK大河剧《女城主直虎》已于1月8日正式开始放映。本次大河剧的制作阵容也是非常强大，除了女主人公井伊直虎由首次出演大河剧的柴咲幸扮演之外，还有三浦春马、高桥一生、菅田将晖、阿部隆史、柳乐优弥等诸多实力派演员参演，音乐制作由菅野洋子负责也颇为引人注目。

本次剧描述了井伊直虎——这位战国乱世之中，在父亲战死，家族遭受危机之时挺身而出，以一介女流身分继任家督领导家族度过种种难关的传奇女性的

生涯经历。2016年大河剧《真田丸》创下了近年大河剧的收视记录，在日本文艺界掀起了一股“真田热”,因而2017年《女城主直虎》能否延续《真田丸》的辉煌，也成为了大家注目的焦点。



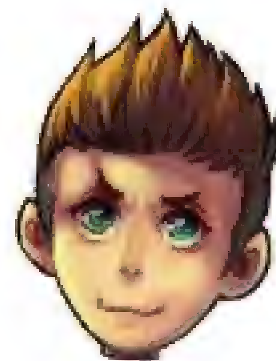
说到井伊直虎，我想许多人一下子就会想到光荣的“《战国无双》系列”里那位穿着大胆其实性格害羞，擅长腿技的大姐姐吧。当然历史上的井伊直虎并没有像游戏中那样亲自上阵杀敌的记载，她是远江井伊谷城主井伊直盛的女儿，而井伊家是战国时代实力强大的大名今川义元的家臣，由于直盛没有儿子，在井伊直虎小时候就为她和井伊家分家的远亲井伊直亲订下了婚约。然而此后井伊家的不幸就开始接踵而至，先是井伊直亲被政敌诬告谋反，被迫逃亡而远走他乡，作为未婚妻的直虎选择了出家，法名为“次郎法师”。之后父亲直盛跟随今川义元上洛结果战死在桶狭间。物是人非，11年后已经在别处娶妻生子的直亲归来，在正准备继承井伊家督之时再次遭到诬告，最终被今川氏真赐死。在家族中已经没有可以支撑大局的男性之时，井伊直虎选择站了出来，选择了还俗并接手了井伊家的大小事务。此后不仅以家督和城主的身分带领井伊家度过各种难关，在乱世之中艰难的生存下来，终生未婚，还一手将井伊直亲的遗子虎松——日后赫赫有名的“德川四天王”之一的井伊直政抚养长大，在战国时代留下了诸多传奇逸话。

本剧目前已经放映到第六话，前四话讲述了阿永（井伊直虎幼名）和龟之丞（井伊直亲幼名）的童年故事，由于井伊家卷入了政治阴谋导了龟之丞出走，阿永出家为尼。而第五话的时间则一跃至九年之后，几位主人公纷纷成年，柴姐也从这集开始正式出场。从前六话来看，本片的演出、化妆、道具、音乐等依然保持了大河剧一贯的水准。虽然对于看多了大河剧的观众来说，这几集的剧情依然有着很浓的晨间剧套路。不过表现几位角色童年经历的子役的表演还是相当精彩的。不过相比大热的《真田丸》,《女城主直虎》在放映初期的收视率并不尽如人意，除了大河剧本身套路化的问题之外，和作为战国时代历史人物代表之一的真田幸村相比，本剧主人公井伊直虎在知名度上要低很多也是一个重要原因。不过我个人对《女城主直虎》还是抱有很大期待，希望本剧之后的展开能渐入佳境吧。



如果你患有手机依赖症晚期，那你可以考虑下这个贵到爆炸的移动电源

其他



筒子君 提供

当智能手机越来越费电，而身为手机控的我们又跳进了一个又一个手游坑之后，移动电源几乎成了大部分手机控必须随身携带的物品。虽然移动电源可以帮助我们随时随地为手机充电，不过为移动电源充电的过程实在是缓慢非常，而这次为大家推荐的iTron移动电源就可以帮我们大幅缩短这个时间。

iTron移动电源的容量为9000mAh，可以为一部智能手机充电三次，而其自身充电时间则仅为短短的十八分钟。而且iTron的应急快充能力十分强大，如果使用者没有十八分钟的时间等待它完全充满也没有关系，iTron只需要充电三分钟就可以完全充满一部iPhone 5手机，五分钟可以充满一部iPhone 6S，十分钟以上就可以完全充满一台平板电脑。为了实现如此不可思议的充电速度，iTron使用了全新科技的芯片来作技术支持，让它能够实现高达100w的输出功率，同时还能控制充电时的发热。（当然，这个快充技术只是说iTron移动电源本身，它并不能加快用户为手机充电的速度，毕竟十多分钟想要充满手机的话，一定会爆炸的吧……）

说到爆炸，在使用之前大家可能会觉得这样的快充设备会存在安全隐患。而实际上，iTron使用起来其实十分的安全，它拥有输入过压保护、温度控制、低压短路保护、过充保护等多达八项安全机制保护，而且为了避免充电时会出现的过热情况，iTron还内置有散热风扇进行降温，不然一个移动电源怎么可能设计的这么厚实！（风扇散热时会产生一定的噪音，介意的话一定要谨慎选择）

同时，为了延长iTron的使用寿命，它还采用了与特斯拉电动车相类似的高效电池技术，从而拥有了1000次以上的循环充电次数。也就是说按一天一次的使用频率的话，这个移动电源至少可以使用近三年的时间。



值得一提的是，除了移动电源本身之外，iTron的充电底座也十分强大，它除了帮助iTron实现超快的自充速度外，本身也拥有两个10W功率的接口和一个支持QC 2.0的快充接口，让用户也可以同时为自己的其他电子设备充电。另外，在iTron移动电源本体上除了一个QC2.0快速充电USB输出接口之外，还有一个输入接口，可以在未携带iTron底座时给它充电。

嗯，介绍了这么多之后，还是要和大家说明，这玩意的全网零售价统一为899元人民币，真的是很贵……如果大家觉得自己并不是那么离不开手机的话，还是不要选择这款移动电源了。（话说这玩意整个淘宝能查到的销量不超过100个，我果然好像分享了什么完全用不上的玩意吧……）

iTron详细尺寸

移动电源：12.7*7.4*2.3cm（266g）

充电底座：9.7*9.7*5cm（289g）





NEW GAMER NAVIGATION 萌新导航

从1972年Odyssey推出至今，电视游戏主机的发展已经走过了45个年头，进入了以PS4、Xbox One、Wii U为代表第八世代，次世代的先驱者Nintendo Switch很快也将正式推出。而有关主机世代的具体划分，别说是新手玩家，即便是资深老鸟很可能都没法准确地一一道来。因此本期的萌新导航便带大家一起简单了解每个世代的代表机型和游戏，鉴于掌机的发展自成一体，本次暂不涉及。

1972

ODYSSEY

制造商：Magnavox
全球销量：33万台
生命周期：1972~1975



Odyssey（奥德赛）是公认的世界上第一台电视游戏主机，而它的发明者 Ralph H. Baer，是一名来自德国的工程师。早在 1966 年时，Baer 便已预见到“一家人围着电视玩游戏”这一新型娱乐方式所蕴含的巨大市场，并与另外三名工程师在 1968 年完成了“The Brown Box”，也就是 Odyssey 的原型机。然而超前的概念让很多公司都不愿承担大规模生产所带来的风险，直到 1971 年时，Magnavox 公司的市场营销副总裁 Gerry Martin 才最终说服高层买下 The Brown Box 的专利。经过重新设计和改良后，于 1972 年 8 月正式推出商用产品——Odyssey。

算上美版与国际版，Odyssey 上一共推出过 28 款作品，其中有四款是需要配合光枪游玩的射击游戏。没错，光枪这一经典外设在第一世代的电视游戏主机上就已经出现。Odyssey 上市时的售价高达 100 美元，但实际上功能颇为简陋，甚至不具备声音输出功能，而当时 Magnavox 的眼光也仅仅局限于硬件盈利，并未加强游戏软件的研发力度，也无视了 Baer 提出的升级功能建议。

但无论如何，作为电视游戏主机的鼻祖，Odyssey 依然具有划时代的意义，它赋予了电视这一图像显示载体更多的可能性，也为电子游戏行业的发展规划出了一条明确的道路。这台主机曾在 12 个国家发售，并于 1975 年正式停产，最终销量达到了 33 万台。



▲The Brown Box。



◀“电视游戏之父”——Ralph H. Baer。

1

第一世代

1972~1977

代表机型：
Odyssey、Telstar系列

1972 年是整个电视游戏主机发展的起点。随着电视在普通家庭中的逐渐普及，人们渴望通过那片发光的小天地，获得更新奇、更有趣的体验，而不仅仅只是在有限的几档节目间反复切换。这样的大背景正是孕育“电视游戏”的绝佳温床，而以第一款商业化产品 Odyssey 的推出为标志，电视游戏主机正式迈入第一个世代。

作为一个新兴产业，敢于尝试便意味着拥有无限的机会。因此在这五年的时间里，不同的产品间其实不存在激烈的竞争，大家都在不断摸索并互相借鉴。这个时期游戏大多与主机捆绑销售，因此硬件才是主要盈利点，游戏方面存在严重的同质化现象，并大多集中在能够简单表现且可以双人游玩的球类作品。

1976



▲造型奇特的“Telstar Arcade”。

TELSTAR

制造商：Coleco
全球销量：100万台
生命周期：1976~1978

准确来说，Telstar 并不是一款电视游戏主机，而是 Coleco 公司推出的一个主机系列，在短短两年的生命周期内，一共有 14 种不同的机型面世。虽然产品的迭代很快，但其实所有机型均采用相同的芯片，差异则体现在外形和游戏种类上，Telstar 的游戏集成在主机内部，无法通过更换卡带等载体进行额外扩充。并且从 Telstar~Telstar Regent 间，七款机型内置的作品其实大同小异，基本上都是几款球类游戏，直到 1977 年的 Telstar Combat!、Telstar Gemini 和 Telstar Arcade 等几款机型推出后，才出现了对战、弹珠台、赛车等其他类型的游戏。

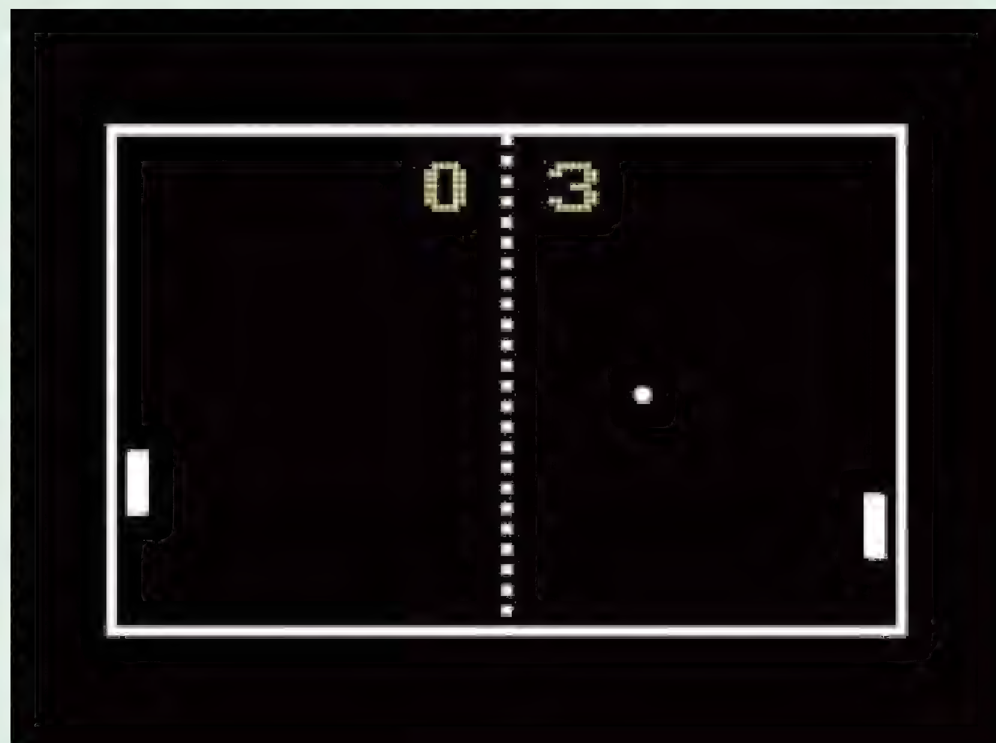
实际上 Telstar 系列主机的研发背后也有 Baer 的身影，当 Magnavox 拒绝了升级 Odyssey 的建议后，Baer 转而帮助 Coleco 公司使用 GI AY-3-8500 芯片进行设备研发，并最终诞生出了第一世代的另一台游戏主机。由于恰好处在 Odyssey 停产后的空白期，Telstar 系列狂轰乱炸般的机海战术取得极大的成功，最终销量达到了 100 万台左右，远远超过 Odyssey。



Table Tennis

代表游戏

Odyssey 的首发游戏之一，采用非常经典的横向乒乓球玩法，玩家与对手（或电脑）来回击球进行对抗。最初的版本没有记分功能，得靠玩家自己用纸和笔来完成。之后 Atari（雅达利）推出了大型机台《Pong（乓）》，概念上类似但加入了击球音效和计分，游戏推出后受到玩家们的热捧，巨大的成功也引来了诸多赤裸裸的模仿者，其中就包括 Magnavox 在 1975 年时推出的 Odyssey 100。



ATARI2600

1977

制造商：雅达利
全球销量：3000万台
生命周期：1977~1992

雅达利 2600 的成功建立在庞大的游戏阵容之上，得益于方便的卡带及磁盘更换设计，这款主机支持上百款不同种类的游戏，要知道此前游戏主机的软件阵容很多时候仅仅停留在个位数，而高达 3000 万台的傲人销量也让它成为了整个第二世代的代名词。

不过成也萧何、败也萧何，第三方游戏开发合法化后，虽然营造出了一片欣欣向荣的景象，但软件数量上的爆发同时也引发了严重的质量问题，许多仓促开发且水平极差的作品不断挑战着玩家的底线，加上混乱的经营方针和对市场需求的错误估计，最终让 Atari2600 在玩家心中的地位一落千丈，《E.T.》等成吨的积压游戏最终只能运往堆填区集中销毁。



ATARI 2600
E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL™

COLECOVISION

1982

制造商：Coleco
全球销量：200万台
生命周期：1982~1985

ColecoVision 同样采用了 8-bit CPU 芯片，画面表现甚至比 Atari2600 更好，能够实现与街机平台相当的图形处理能力。因此《大金刚》、《宇宙侵略者》等著名的街机游戏都曾推出过移植版版。在 ColecoVision 的整个生命周期内，支持的游戏数量达到了 145 款。

值得一提的是，ColecoVision 的手柄有着非常特别的设计，主要区域采用了类似于电话机数字按键的十二宫格布局设计，不过手感和实用性上也就可想而知了。幸好 ColecoVision 有着强大的兼容性，比如玩家可以自行换成雅达利的手柄。



1978

ODYSSEY²



制造商：Magnavox
全球销量：200万台
生命周期：1978~1984

Odyssey² 是 Magnavox 推出的第二代主机，并且依然由电视游戏之父——Ralph H. Baer 主导设计。虽然他曾因为 Magnavox 拒绝了自己的建议转而帮助其他公司，但最终还是难以割舍自己的“亲儿子”。

Baer 赋予这台新主机许多概念超前的新元素，除了采用 Intel 制造的的 8-bit 理器外，Odyssey² 还配备了键盘、编程单元与声音合成单元，比起其他产品显得更有专业性。

2

第二世代

1977~1983

代表机型：

Atari2600、ColecoVision、Odyssey²、Color TV Game

家用游戏主机进入第二世代的标志，是逐渐开始采用 8-bit 处理器，并完善了可更换式游戏的设计，使得软件阵容的种类和数量都有了质的飞跃。而游戏开发也不再与硬件捆绑，进而演变为一个独立的产业，如今大名鼎鼎的动视游戏正是在这个时期成立，由雅达利前员工创办，也是世界上第一家第三方厂商。

雅达利 2600 是本世代最具代表性的机型，但却走向了两个极端，由于受到家用电脑价格战的冲击，以及第三方游戏开发合法化后，由于缺乏监管标准导致涌现出大量垃圾游戏所带来的影响，最终引发了“雅达利震荡”事件，美国的游戏业也因此而陷入了萧条，在很长一段时间内都一蹶不振。由于大多数老牌硬件制造商纷纷退出，家用游戏市场开始由美国向日本转移，而刚刚踏入这一领域的任天堂则吸取了其中的教训，进而总结了一套自己的方案。

1977

COLOR TV GAME

制造商：三菱&任天堂
全球销量：300万台
生命周期：1977~1980

很多玩家可能觉得 FC 是任天堂进军电视游戏主机行业的原点，但那已经是第三世代的产品了。实际上任天堂早在第二世代时期，就已经开始涉足游戏主机的开发，而这一契机的背后，其实是阴差阳错的巧合。

1975 年时，与三菱共同开发彩色电视游戏主机的厂商宣告破产，于是三菱找到了曾经合作过的任天堂寻求帮助，当时执掌任天堂的山内溥敏锐地察觉到这一行业的广阔前景，双方一拍即合。虽然并非独立研发，但任天堂在 Color TV Game 的研发中扮演了非常重要的角色，并提出了严格控制成本以便降低售价，从而提升产品市场竞争力的方针。虽然三菱和任天堂双方就此发生过分歧，但事实证明这个策略是日后 Color TV Game 取得成功的关键。

除了研发主机，任天堂还同时负责开发所有的游戏。因此，“成本控制”和“游戏优先”这两大“任天堂式”的概念在这一时期就已经成型，并对他们未来主机的开发有着深远的影响。值得一提的是 如今被玩家誉为“游戏之神”的宫本茂，也是在这个时期加入了任天堂，虽然当时他只是负责美术设计，并未能接触核心开发，但一路走来，他亲自经历了任天堂在家用游戏业的起步、辉煌与转折，并依然保持着追求游戏乐趣的热情，实在是难能可贵。

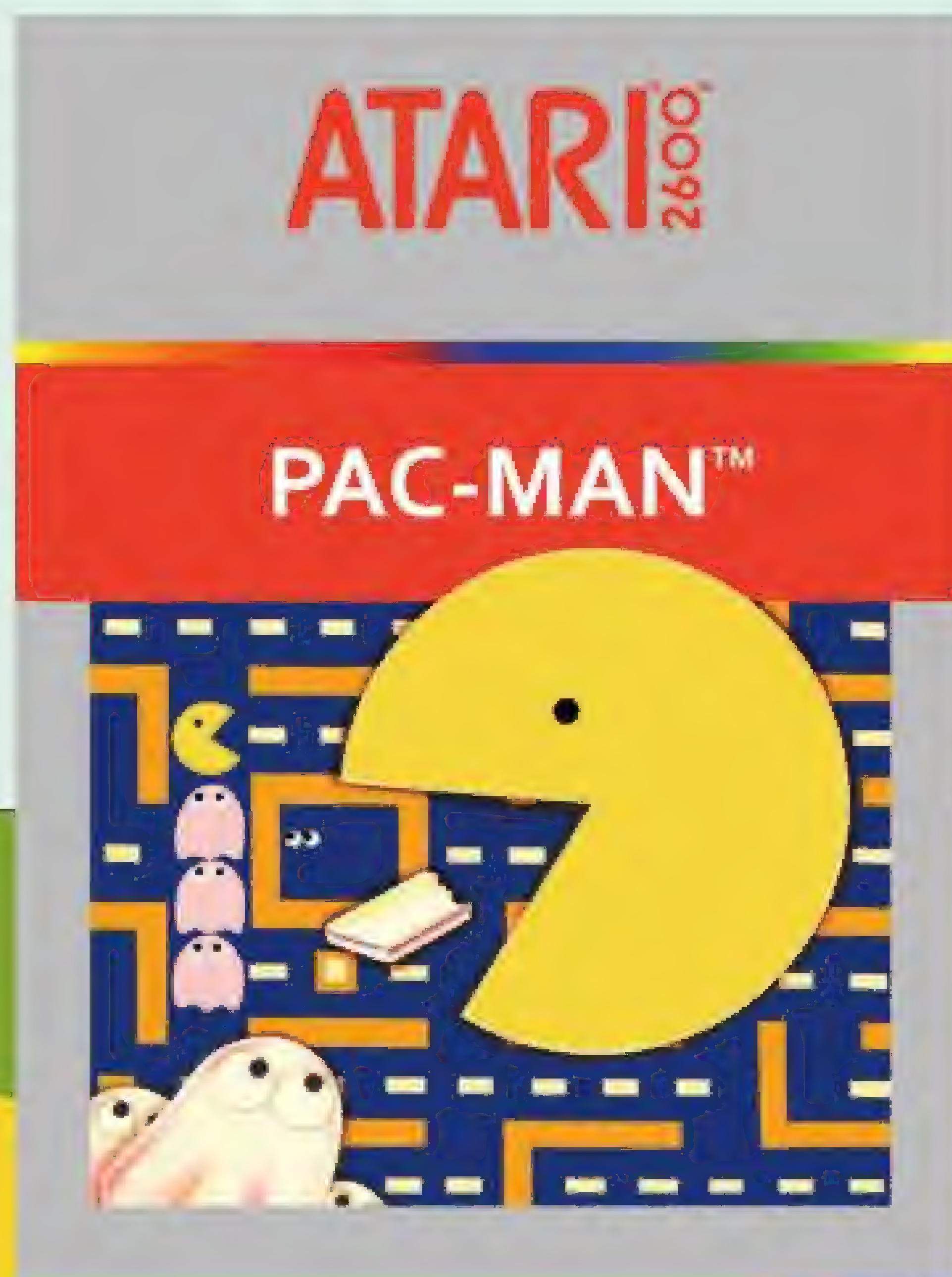




代表游戏

吃豆人

《吃豆人(Pac-Man》是 Namco 于 1980 年时推出的街机游戏，紧张刺激的玩法使其风靡全球，雅达利公司将其移植到了自家的 Atari2600，希望借由这种强强联手开创双赢的局面。然而事与愿违，仓促的开发带来的是拙劣的游戏体验，移植版受到玩家的恶评，从而导致大量的卡带滞销，最终高到 500 万套的游戏被销毁，雅达利损失惨重。



FAMICOM

1983

制造商：任天堂
全球销量：约6700万台
生命周期：1983~2003



上个世代与三菱的合作让任天堂在游戏主机领域尝到了甜头，并积累了宝贵的经验，因此到了第三世代索性撸起袖子自己单干，Color TV Game 停产一年后，也就是 1981 年，任天堂展开了卡带游戏机的研发计划，代号“GameCom”。虽然 FamiCom（FC）是一台 8-bit 主机，但其实开发团队原本计划使用更超前的 16-bit CPU，只不过山内溥坚持奉行 Color TV Game 时的策略，要求“尽可能控制硬件成本，做到比对手更低的售价”。1983 年 7 月 15 日，FC 率先在日本市场推出，首发价格为 14800 日元。这是一个什么概念的价位呢？要知道世嘉在两年后推出的 Master System，售价可是高达 24200 日元。


▲一手掌握的的FC Mini。

另一方面，美国游戏市场的崩盘让任天堂更加坚信游戏软件的质量对于一款主机的重要性，因此他们在 FC 上推行了非常严格的权利金及游戏许可制度，并把游戏厂商划分为多个不同的层次。简单来说，除了 Hudson、Namco、Konami、Capcom、Jaleco 和大东这六家“亲信”厂商可以享受相对宽松的条件外，其他开发商想要在 FC 上推出游戏时，不仅要缴纳巨额押金，游戏本身还要接受任天堂严格的审核，如果任天堂觉得质量不达标则不允许上市，甚至于厂商每年能在 FC 上推出游戏的数量也做了限制。即便这些近乎于“霸王条款”的规定非常不合理，且严重损害了开发商的利益，但不得不承认的是，这一举措确实让 FC 平台的游戏质量得到了保证，任天堂也因此获得了巨额利润。

“成本控制”与“游戏优先”再一次成为了任天堂在本世代的制胜法宝——更低廉的硬件价格，更出众的软件阵容，让 FC 很快风靡全球，几乎垄断了整个游戏主机市场，即使是没有行货推出的中国国内，“小霸王”等翻版兼容机同样大行其道。

FC 的生命周期长达 20 年，累积销量达到了 6700 万台左右，任天堂在 2016 年底推出了轻量化和数字化的 FC Mini，依然得到了玩家们的热烈追捧，甚至出现了抢购与炒价的情况，足见这款主机在玩家心中无可撼动的地位。

SEGA MARK III

1985

制造商：SEGA
全球销量：约1400万台
生命周期：1985~1992

世嘉推出 SEGA Mark III 的目标非常明确，就是与任天堂的 FC 展开竞争。此前世嘉企图用 SG-1000 等机型与 FC 对抗，但全部都以失败告终，而 Sega Mark III 便是 SG-1000 系列机型提升性能并重新设计的最终形态。不过此时 FC 已经取得了日本市场 90% 以上的占有率，同样是 8-bit 主机的 SEGA Mark III 不仅上市时间晚了两年，价格还比对手高了近 1000 日元，显然不具备逆袭的条件，而任天堂推行的独占政策使得 SEGA Mark III 缺乏有力的第三方游戏支持，许多经典作品都没能推出对应版本，因此无论是在日本还是美国，直到最后都未能撼动任天堂的霸主地位。

但是相比 SG-1000 系列机型，Sega Mark III 还是取得了巨大的成功，而这某种意义上也是拜任天堂所赐。虽然 FC 在日本与北美一枝独秀，但却不够重视欧洲和拉美等市场，而世嘉则以 SEGA Master System（SMS）为名在英国、法国、意大利等众多欧洲国家进行大力宣传与推广，并得到了第三方厂商的鼎力支持，甚至一些美国厂商也通过 SMS 发行那些被任天堂“无情抹杀”的自家作品。除此之外，巴西地区的代理商 Tec Toy 也是 SMS 获得成功的大功臣，他们不仅细分市场推出了无线版、女性配色版等 SMS 的特色机型，还积极引入优秀的作品进行语言本土化，这些尽心尽力的投入最终得到了相应的回报，巴西成为了除欧洲之外，第二个 SMS 大胜 FC 的战场，世嘉在后续的主机产品中，也依然在这些地区延续并扩大优势。

如果说马里奥是任天堂最具标志性的角色，那么世嘉的代表性角色无疑就是蓝色刺猬“索尼克”，其形象和相关的游戏，正是诞生于 SEGA Mark III 后期。





3

第三世代

1983~1987

代表机型：任天堂FC、Atari 7800、世嘉Master System

由于在上个世代中美国市场元气大伤，因此进入第三世代后，家用游戏主机的重心已经完全倒向日本，甚至于可以说是任天堂与世嘉一对一的竞争。虽然出于对老牌厂商的敬意，我们把 Atari 7800 也归入到这一世代的代表机型中，但无论是销量还是影响力，其顶多算是陪跑且中途掉队的级别。

可能对于很多玩家来说，任天堂 FC 才是他们游戏启蒙的“第一世代”，以此为契机，更多人开始真正接触到电子游戏。而从另一个方面来看，诸如《超级马里奥兄弟》、《勇者斗恶龙》、《最终幻想》等至今仍然活跃着的游戏系列 以及经典的《洛克人》、《恶魔城》等系列，它们的初代作品都是在这一时期出现的。并且相比此前形式简单注重对抗性的玩法，第三世代的游戏作品开始注重剧情及过程的体验，因而诞生了大量的角色扮演游戏，并成为了大多数玩家所喜爱的类型。

因此，无论是硬件产品，还是软件阵容，第三世代是一个重大的转折点，对未来游戏主机的发展产生了难以估量的深远影响，福泽深厚。

ATARI 7800 1986

制造商：雅达利
全球销量：约380万台
生命周期：1986~1992

上一世代的“雅达利震荡”给这家老牌厂商造成了严重打击，Atari 7800 也是他们首款外包给第三方公司进行设计的主机。客观来说，Atari 7800 并非是一款糟糕的产品，它有着不错的性能，价格低廉，几乎完美向下兼容 Atari 2600 的所有游戏，并加入了一部分电脑功能。可惜的是这台主机生不逢时，不仅由于对手是强大的任天堂，市场决策者的方针失误也使其错失了抢占市场的先机，很多专属作品也未能顺利面世。

在上文中提到，任天堂的独占政策使得很多第三方游戏不能在多平台上推出，而雅达利又不像世嘉那样，自身具备强大的游戏产出能力及可供移植的街机产业，即便能够兼容上一代主机的游戏，但新作方面实在乏善可陈。经过六年的艰苦挣扎，Atari 7800 最终黯然退市，全球销量仅为 380 万台。

超级马里奥兄弟 代表游戏

说到 FC 或是红白机，相信大多数人脑海里浮现出的游戏肯定是横版卷轴游戏的先驱——《超级马里奥兄弟》，哪怕记忆只是停留在第一关。如今已经没有必要再去形容这是一款多么出色的作品，因为那个红帽子水管工的形象，还有那句妈妈咪呀，已经是那个时代、甚至于整个游戏历史长河中无法磨灭的印记。

PC ENGINE 1987



制造商：NEC
全球销量：约2400万台
生命周期：1987~1990

PC Engine 的推出可以说是家用游戏主机进入第四世代的标志，虽然它仍然采用了 8-bit 的 CPU 芯片，但搭配了一颗 16-bit 的专属图像处理器。原本属于任天堂阵营六大第三方之一的 Hudson 设计了这款主机，但苦于缺乏资金和商业支援，而此时 NEC（日本电气）公司正在寻求游戏市场的切入点，于是双方的合作水到渠成，PC Engine 与 1987 年在日本推出，由 NEC 负责发行。

当时任天堂 FC 尚未退市，PC Engine 不仅更加精致小巧，而且拥有更好的性能及更鲜艳的色彩表现，受到了很多日本玩家的热烈追捧，在发售后一段时间内的销量甚至超越了 FC，可惜的是后劲不足，尤其是 SFC 面世之后。值得一提的是，PC Engine 还是首款允许玩家选配 CD-ROM 的家用游戏主机，官方也大力推广 CD 光盘作为游戏载体，并得到了大多数厂商的支持，光盘格式容量大成本低的优势进一步凸显，也成为了此后绝大多数家用游戏机的默认配置。

PC Engine 最终于 1994 年停产，不过此后依然持续不断地有新游戏推出，这要归功于大量从 PC 上移植而来的十八禁游戏，比如《同级生》等，这也是 PC Engine 保持人气的重要原因，其真正的生命周期远超同世代的其他产品。





▶移植自PC的同级生。

MEGA DRIVE 1988

制造商：SEGA
全球销量：约4000万台
生命周期：1988~1999

PC Engine 虽然是游戏主机进入 16-bit 时代的标志，但其 CPU 仍然是 8-bit 规格，而世嘉的 Mega Drive 才是一台真正的 16-bit 游戏机。无论是对玩家，还是对世嘉而言，Mega Drive 都是一台难以取代的经典之作，不仅是因为其出众的性能和音视频体验，更是因为其在游戏阵容上的大力推进。在上一世代末期推出的蓝色刺猬“索尼克”，正式成为了世嘉最具代表性的吉祥物，知名度上丝毫不亚于任天堂的红帽子水管工，同时也塑造出了有别于对手的企业形象——更新潮、更流行也更有个性。

丰富的街机移植游戏一直是世嘉系主机的特点，同时他们也非常注重格斗作品移植到家用机上的体验，为此他们还专门设计并推出了带有六个按键的改良型手柄，相比原来的三键手柄，能够更好地适应复杂的的指令操作。另外 当时以“血腥暴力”著称的《真人快打》打算在美国市场同时移植到 Mega Drive 和 SFC 平台，任天堂出于自身的考量要求降低出血效果的表现，而世嘉则允许开发商完全保留，让玩家自主选择是否需要开启，这种做法显然更容易得到美国玩家的认同，Mega Drive 版的口碑更好。而这个事件所带来的主要意义，是类似“血腥暴力”这种不一定符合大多数玩家价值观的元素，该如何限定其在家用游戏中的表现呢？其结果就是专门建立了分级制度及相关的审核机构——ESRB（娱乐软件分级委员会），并延续至今。





4

第四世代

1987~1994

代表机型：Mega Drive、Super Famicom、Neo-Geo、PC Engine

第四世代的家用游戏主机开始步入了16-bit芯片时代，以1987年NEC推出的PC Engine为标志，虽然这是一位新的参赛者，但有着惊人的爆发力，其在日本本土的销量仅次于SFC。虽然任天堂推出的FC依然是第四世代销量最高的主机，但优势不再明显，反而是世嘉凭借Mega Drive迎来了其在主机硬件历史上的黄金时代，尤其是在北美市场与任天堂了展开了激烈的竞争，双方互有胜负。

第四世代中虽然还有不少其他厂商试图推出自己的主机，但都没能获得成功，不过成熟而巨大的市场依然被很多人所觊觎着，其中就有索尼的身影，他们参与了SFC的开发，并通过与任天堂的合作，秘密谋划着关于未来进入这一领域的计划，当然相关事件的爆发则已经是第五世代的事情了，那是后话。

更强的处理芯片、更丰富的控制器设计、更出众的图像表现效果及丰富的色彩等等，都是第四世代游戏主机的特色。缺少具有革命性的重大变革，更多的是稳扎稳打的完善与进步。

SUPER FAMICOM 1990

制造商：Nintendo
全球销量：约4900万台
生命周期：1990~2003

FC的巨大成功让任天堂觉得非常安逸，并没有着急开发新一代的游戏主机。但是眼看对手们纷纷推出了性能更好的产品，为了巩固自己的大好江山，这才决定研发Super Famicom。虽然由于起步较晚，SFC比PC Engine晚了三年才发售，但凭借FC所打下的坚实基础，新主机不出意外地得到了玩家们追捧，首发的30万台主机瞬间受罄。或许也正是因为这种一机难求的局面，任天堂在近一年后才在北美市场推出Super NES（SFC美版命名）。

SFC的一项革命性进化是全新设计的手柄——右侧区域的四色ABXY布局和新加入了L/R肩键，奠定了此后几乎所有主流游戏手柄的基础，即便到了今天，仍然没有人能够真正颠覆这一设计语言。此外，通过延续FC世代就定下的基本策略——强化第一方游戏、严格把控第三方作品等，SFC最终帮助任天堂守住了霸主地位。



1990 NEO GEO

制造商：SNK
全球销量：约98万
生命周期：1990~1997

以开发街机游戏见长的SNK在本世代也推出了自己的主机——Neo Geo，并且直接基于自己的街机基板研发，因此相比同世代的其他主机，性能和游戏体验上都非常出众，几乎可以完全再现街机平台的感觉。这固然是Neo Geo的优势所在，却同时也是最大的缺点，成本过高导致这款主机首发时的价格非常昂贵，进一步影响了其在玩家群中的普及。

即便SNK通过"把很棒的游戏带回家里"这样的口号，告诉玩家Neo Geo如同街机版强大，但显然价格因素极大地制约了其吸引力，虽然厂商在后续通过阉割主机附件推出价格相对较低的版本，但已然无力回天，最终销量仅为98万台左右。



超时空之钥

代表游戏

Square于1995年在SFC平台发行的角色扮演游戏。

《超时空之钥》的开发阵容非常豪华，包含了Square"梦幻团队"中的多位大师——《最终幻想》之父坂口博信《勇者斗恶龙》之父堀井雄二，以及为《勇者斗恶龙》做人设并以《七龙珠》闻名的鸟山明，光田康典植松伸夫则共同创作了本作的音乐。



雅达利 JAGUAR

1993



制造商：雅达利
全球销量：约25万台
生命周期：1993~1996

Jaguar是雅达利于1993年推出的新主机，同时也是他们的最后一款作品。在短暂的生命周期内，雅达利Jaguar充满了争议，很多时候则更像是难以理解的闹剧。虽然官方宣称这是一台64-bit的主机，但事实上CPU和GPU均为32-bit芯片，只是加入了一块用于接收控制信号的64-bit的“图形加速器”，而且他们似乎热衷于通过贬低和挑衅竞争对手，甚至要借助于法律手段来“阻碍”销售。

隐藏在无谓口舌之争下的，是雅达利Jaguar糟糕的开发环境、难用的控制器以及硬件层面的BUG，即便有《毁灭战士》、《德军总部3D》等不错的作品，但总体数量仍然少得可怜。这些都完全葬送了发售前期所取得的还算不错的成绩，最终销量只有25万台左右。不过也因为流通量太少，Jaguar后来反而成为了一些玩家争相收藏的“稀缺品”。

3DO

1993

制造商：3DO
全球销量：约200万台
生命周期：1993~1996

有着“第一台32-bit游戏主机”称号的3DO，虽然销量仅有200万台左右，但其绝不是泛泛之辈。这款主机的构想来源于EA的创始人特里普·霍金斯，最初的方案是设计一套整体的规格，用于授权给其他第三方硬件厂商进行生产，类似于现在Steam推行的蒸汽机（Steam Machine），概念上可谓相当超前。

软件方面，如今依然深受玩家喜爱的“《极品飞车》系列”和“《魔法门之英雄无敌》系列”最早皆出自3DO。《极品飞车》自然是由于特里普·霍金斯与EA的关系而拉来的独占作品，而《英雄无敌》则是《魔法门》系列的缔造者Jon Van Canerhem加入3DO后所开发的策略类衍生作品，受欢迎程度甚至超越本篇。

虽然有着不俗的游戏阵容，但由于定价过高导致其普及度不高，也就难以得到大多数第三方厂商的支持。自身经营策略的失误以及对游戏品牌的过度开发，让3DO在面对实力强劲的对手时完全无力招架。最终黯然退出了硬件领域，转而作为一家单纯的软件供应商。而最终，3DO公司于2002年时宣告破产，成为业界的历史。



SEGA SATURN

1994

制造商：SEGA
全球销量：约1000万台
生命周期：1994~2000



SEGA Saturn（SS）的命名来源于其是世嘉旗下的第六款主机产品，因此取太阳系第六颗行星——土星之名。SEGA Saturn的开局其实并不差，前期在日本本土市场与主要对手PlayStation互有胜负，并且率先突破300万台的大关。然而在游戏3D化的大趋势下，SS在处理3D画面的机能上相比PS有着不小的差距（虽然在传统2D画面的表现上SS更具优势），而价格却更高，自然没法长久地吸引玩家的目光。

SS虽然并不缺优秀的游戏作品，《VR战士》、《机战F》等都取得了很好的成绩，但问题则在于大多数作品都是街机平台的移植版，缺少真正从观感上带来革命的原创新作，机能不足和繁琐的开发环境也束缚了第三方厂商的发挥，这是因研发阶段的保守而埋下的隐患，难以在后期进行弥补。在美国市场，世嘉不得不通过疯狂降价的形式与PS争夺市场，虽然确有成效，但由于主机本身成本过高，很快就无力支撑这场价格战，进而一败涂地。

不得不提的是，SS是第一款在中国大陆推出行货的家用游戏主机，可见当时他们对于扩张海外市场颇为重视，毕竟此前在欧洲和巴西都有过成功的经历。著名的《仙剑奇侠传》也曾在SS上推出，并且还有日文版。

5

第五世代

1993~1999

代表机型：Jaguar、3DO、SEGA Saturn、PlayStation、N64

从第五世代开始，游戏画面的呈现方式逐渐由2D向3D转变，虚拟世界不再是一个平面，而是更立体、更真实的空间。光盘这种储存介质也真正全面取代了卡带，成为主流的游戏载体，这些标志性变化在此后的发展中被沿用并不断进化。第五世代在家用游戏机历史上无疑是具有革命意义的里程碑，也正是在这一时期，行业格局发生了天翻地覆的变化。

作为一个在电视游戏主机方面毫无经验的后来者，索尼凭借PlayStation一举颠覆了整个行业，获得了令对手难以望其项背的巨大成功，任天堂保持了两个世代的霸主地位至此一落千丈。然而最为讽刺的是，这种局面却是由任天堂自己一手促成，并如同蝴蝶效应一般，持续而深远地影响着相关厂商今后的命运——有起点、有转折、亦有绝唱。

PLAYSTATION

1994

制造商：SONY
全球销量：约1.03亿台
生命周期：1994~2005



PlayStation的诞生，可以说是一场阴差阳错的巧合。计划进入家用游戏主机市场的索尼，原本只是希望与任天堂共同合作，研发兼容与SFC的外接光驱，同时推出能够兼容SFC卡带的自主品牌。而这个“明修栈道、暗度陈仓”的计划被任天堂发现后，单方面秘密终止了这一项目，并在发布会当天突然宣布放弃与索尼的合作，震惊业界。突如其来的背叛虽然让索尼考一度放弃了游戏主机的计划，但实际上他们在此前的合作中已经从任天堂方面汲取了大量的经验——包块研发模式、市场策略等，并与不少日本的第三方厂商有了深入接触。

最终在PS之父久多良木健的游说下，自主研发的全新品牌“PlayStation”在1994年正式推出，且来势汹汹——超越PC性能的高级3D图形芯片、合理的售价和宽松的销售方式，而游戏开发商只需要交纳低廉的权利金即可发行自己的游戏。所谓知己知彼，这几招统统都打在了任天堂的软肋上，不仅吸引了消费者，也迅速笼络了大批游戏厂商，而百花齐放的软件阵容，正是PS致胜的关键。《最终幻想》、《生化危机》、《GT赛车》、《铁拳》等类型丰富的游戏，为玩家们开启了一扇又一扇新世界的大门。

PlayStation的生命周期长达11年，全球销量达到了1.03亿台，这在当时那个时代无疑是惊人的成绩，即便是在整个电视游戏主机的历史中，也是难以完全超越的记录。

NINTENDO 64

1996

制造商：Nintendo
全球销量：约3300万台
生命周期：1996~2003



Nintendo 64（N64）最早于1993年公开，代号为“真实计划”。在游戏画面3D化的热潮下，一直遵循“成本控制”的任天堂也不得不开始追求高性能，采用了64-Bit的处理芯片，这也是N64命名的来源。从结果上来看，虽然N64最终3300万台的销量只有对手的三分之一左右，但毕竟发售期足足晚了两年，丧失了抢占市场的先机。而大批第三方厂商的叛逃，造成了N64在游戏阵容上的一大缺口，坚持使用成本过高的卡带作为游戏储存媒体，也是诱因之一。

即便有着种种不足，但N64依然是一台伟大且具有开创性意义的主机。专门为了配合3D游戏的操作体验而设计的N64手柄，虽然造型上略显怪异，但加入了具有压力感应的360度模拟摇杆、扳机按键以及震动装置，这些独创性的功能不仅被对手所模仿，并一直沿用至今，而且依然是最合理的操控方式，另外，即便面临着第三方厂商的众叛亲离，但第一方游戏的出色表现则达到了一个新的高度——《超级马里奥64》、《纸片马里奥》、《任天堂全明星大乱斗》等作品已经足够经典，重新定义3D ARPG体验的《塞尔达传说 时之笛》更是引爆全球，无论是玩家还是媒体，都毫不吝惜地给予了满分评价。另外还有如同奇迹般的经典FPS游戏——《007黄金眼》，这些都帮助N64在其生命中期，迎来了爆发式的增长。

最终幻想VII

代表游戏



《最终幻想》的前六部作品都在任天堂主机上发行，而《最终幻想VII》则选择了毫无基础的PlayStation。如今看来这一叛逃事件对于索尼，任天堂和Square三家公司，都是一个重要的拐点。任天堂失去了一个具有影响力的游戏品牌，索尼成功赢得了一个实力强大的盟友，而Square则创造了一款长盛不衰的作品。

1998

DREAMCAST

制造商：SEGA
全球销量：约1000万台
生命周期：1998~2001



作为 SEGA Saturn 的继任者，更为了挽回上一代产品的劣势，Dreamcast 率先推开第六世代的大门，领先对手 1~2 年上市。远超上世代主机的性能和时间差优势，让 Dreamcast 取得了不错的开局，其构想上也非常具有前瞻性——搭载 Windows CE 系统并且是第一款内置调制解调器的家用游戏机，实现了真正的多人在线体验，其最具代表性的便是《梦幻之星 在线》。软件方面 SEGA 亦倾尽全力，不惜重金打造的"《莎木》系列"，时至今日依然有众多玩家念念不忘。

无奈的是，最大的竞争对手索尼反应迅速，很快推出了性能更强的 PS2 进行反击，并带来了更为强大的游戏阵容。硬件与软件均处于劣势，加上方针的失误，这台寓意着"传播梦想"的主机，最终成为了 SGEA 硬件产品的绝唱，销量上更是远低于其他三家。但不可否认的是，Dreamcast 依然是世嘉所打造的一台出色的主机，2005 年时有 20000 多名国外玩家向美国世嘉情愿，希望能够让这个"小蚊香"复活，虽然只是不切实际的幻想，但也反映出了 Dreamcast 在玩家心中的地位。

2000

PLAYSTATION 2

制造商：SONY
全球销量：约1亿5千万台
生命周期：2000~2013



关于 PS2 的传奇恐怕得用一整篇文章才能面面俱到，它是第六世代最畅销的主机，全球销量达到了惊人的 1 亿 5 千万台，几乎是其他三家销量之和的近两倍。而且至今还保留着未被打破的记录——目前世界上游戏作品最多的家用主机（约 11000 款），"所有游戏在此集结"的口号所言非虚。如此盛况恐怕今后再也没有一款产品能够超越了。

PS2 的性能并不是第六世代主机中最好的，反而排在倒数第二的位置，但索尼的牛皮吹得够响亮，再加上游戏厂商的大力支持，才能以近乎碾压般的优势让所有的对手都显得黯淡无光，虽然这种空前的胜利也为日后 PS3 的低迷埋下了隐患，但那已是后话。值得一提的是，PS2 也是索尼打开中国市场的敲门砖，虽然最终结果并不尽如人意，但仍旧意义非凡。

2001

GAMECUBE

制造商：Nintendo
全球销量：约2200万台
生命周期：2001~2007

直到第六世代，任天堂才推出了真正以光盘作为游戏载体的主机 GameCube。上个世代已经处于劣势的任天堂似乎没能很好地做出调整，新机型的公布和发售都显得颇为仓促，有种被对手牵着鼻子走的感觉。功能上亦无甚亮点，只是强调性能会在 PS2 之上，虽然事实确实如此，但第三方游戏阵容的严重匮乏难以用硬件来弥补。日本本土的战场已然失利，在美国市场上又和财大气粗的微软撞个正着（美版发售日比 Xbox 晚了三天），宣传造势上完全处于下风，销量更是被 Xbox 这个初来乍到的"新人"长期压制。

当然，任天堂也并非没有意识到问题所在，相继推出了《塞尔达传说 风之杖》、《皮克敏》、《马里奥赛车 双重冲击》等第一方大作，每一部都是堪称完美的精品，同时也拉拢了 Capcom 这样的第三方打造了《红侠乔伊》、《生化危机 4》等（口头）独占游戏，无奈杯水车薪，收效甚微。不过 GameCube 的失利，也终于让任天堂开始反思并调整发展路线，不再把性能作为卖点。





6

第六世代

1999~2004

代表机型：DreamCast、PS2、NGC、Xbox

第六世代几乎可以说是电视游戏主机最辉煌的年代，随着主机性能的大幅飞跃，游戏类型再一次得以扩充，比如出现了众多注重流畅体验和华丽演出的 3D 动作游戏——《鬼泣》、《战神》、《忍者龙剑传》这三大 ACT 均成名于这个世代（此处《忍龙》指转型为 3D 游戏后的作品，而非 FC 时代的 2D 系列）。此外除了经典系列的延续外，也涌现出大量优秀的原创新作，这些都让游戏业充满了欣欣向荣的景象。

第五世代末期，游戏主机的市场话语权已经完全向日本倾斜，随着 3DO 和 Jaguar 的失利，下个世代眼看就将演变为日系厂商独大的局面。然而微软这家全球最大软件商的加入，却一举改变了业界格局并影响至今。当然索尼依然是第六世代最大的赢家，强大的第一方及第三方游戏阵容让对手望尘莫及，而如今众多的"索尼信徒"，大多也是在这个时期形成的。

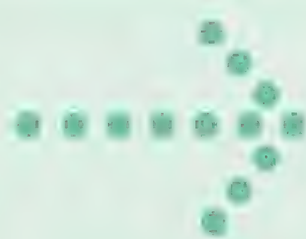
XBOX 2001

制造商：Microsoft
全球销量：约2400万台
生命周期：2001~2009

作为近乎垄断电脑操作系统领域的大佬，微软的野心逐渐从以工作为主的"书房"，向强调娱乐的"客厅"转移，而电视游戏主机恰好是一个衔接点。但是搭载 Windows 系统的 Dreamcast 难成气候，已经取得巨大成功的索尼也无意与他人分享这块大蛋糕，于是微软索性自己动手！由于缺乏游戏主机的研发经验，Xbox 干脆采用了与 PC 近乎相同的构架。不仅在性能上超越了其他对手，甚至搭载了硬盘、以太网接口等，硬件堆砌相当豪华，而售价仅为 299 美元，并在发售半年后降至 199 美元。低廉售价的背后是每年近 10 亿美元的严重亏损，这种激进的玩法也只有财大气粗的微软才抗得起，事实证明低价战略也确实行之有效，让这个后来者很快在市场上占据了一席之地。

铺天盖地的宣传和《光环》等符合欧美玩家口味的作品，让 Xbox 在欧美地区的发展一帆风顺，但在日本市场则吃了闭门羹——笨重粗大且黑乎乎的造型本来就不受日本玩家待见，发售初期损坏光盘的问题更是严重的缺陷，遭到猛烈吐槽。或许也正是因为第一印象不佳，Xbox 系列产品至今在日本市场仍是一滩死水。





代表游戏

横行霸道3

《横行霸道 3》是 RockStar 推出的第一款以 3D 画面制作的系列作品。游戏中自由城（Liberty City）的原型，正是美国纽约。得益于主机性能的提升，RockStar 为玩家呈现出一个前所未有的开放性世界，《罪恶都市》及《圣安蒂莉亚斯》两部资料片同样另玩家着迷，也奠定了整个系列的发展方向。在之后的每一个主机世代，《横行霸道》几乎都是最好的开放性世界游戏的代名词。



2005

XBOX360

制造商：Microsoft
全球销量：8600万台左右
生命周期：2005~2016

2005 年 11 月 22 日，Xbox360 正式在美国上市。在这款 Xbox 的后续机型上，微软依然坚定不移地扩大自己在网络服务上的优势，将主机与 Xbox Live 更为紧密地结合，向玩家提供了线上对战、数字内容下载、局域网共享和影视流媒体服务等丰富的娱乐项目。也正是从这个时候开始，Xbox Live 逐步成长为微软最吸引玩家的“杀手锏”。

比竞争对手提前足足一年上市以及最低 279.99 美元的良心售价，让 Xbox 360 在这一世代拥有绝佳的开局优势，然而绊倒它的却是微软自己闹出的“三红”，这个由散热原件导致主机报废的大规模事件可谓是沉痛一击，高达 60% 以上的返修率使得 Xbox 360 在一段时内的口碑严重下滑，微软不得不通过延长保修并推出改良机型来尽可能地挽救局面，但已经造成的损失却是难以估量的。这也使得 Xbox360 的全球销量最终以微弱的差距负于 PS3 在第七世代处于垫底的位置。但是必须要说明的是，作为电视游戏主机领域的后来者，能够在第二代的产品就取得这样的成绩，对于微软而言已经是巨大的成功。

为了能够打开日本市场，微软曾不惜重金拉拢日本游戏开发商和知名制作人，为 Xbox360 打造了《蓝龙》、《失落的奥德赛》、《偶像大师》、《命运石之门》等迎合日本玩家口味的独占游戏。虽说这一战术确实起到了一定的积极作用，但带来的实际收益却十分有限，以至于到了中后期，微软几乎已经完全放弃了日本这块阵地。

而顺应体感游戏的大潮，微软推出了 Kinect 这个颇具“黑科技”意味的体感产品。虽然前期声势浩大，功能上确实有过人之处，但很可惜，最终只是成为了食之无味，弃之可惜的鸡肋附件。



▲Kinect



PLAYSTATION 3

2006

制造商：SONY
全球销量：8700万台左右
生命周期：2006~2015

PS2 世代一骑绝尘的优势似乎让索尼的野心无限膨胀，并毫无保留地体现在 PS3 上。PS3 不仅仅只是一台游戏主机，索尼更企图通过它来建立一套行业标准，执意在首发机型上搭载概念超前的蓝光光驱和 HDMI 接口，因此不得不把发售日从 2006 年春季延期到了 2006 年 11 月，比 Xbox360 足足晚了近一年的时间。同时索尼也希望将 PS3 打造为一个无所不能的多媒体娱乐平台，早期版本的 PS3 甚至能够安装并运行第三方 Linux 系统，颇有向 PC 发起挑战的意味。普通用户可能用不上，不过还真有专业机构购入大量 PS3 主机并安装 Linux 系统后，搭建高性能的计算机集群用于复杂的图像处理，也从侧面反映出 PS3 的性能确实具备专业的一面。当然，这一功能在之后被索尼以安全性为由而移除了。

PS3 首发时最高 599 美元的售价确实吓坏了不少玩家，要知道这个价钱已经足以购入 Xbox360 外加 Wii。除了自身策略上的失误，索尼还面临着微软及任天堂的双面夹击，前者为核心玩家提供更专业、更强大的功能体验，后者则几乎垄断了休闲玩家群体，处于夹缝中的 PS3 在很长一段时间内，都处于不利的垫底位置。幸运的是，索尼很快调整了自己的路线，首先是降价并推出体积大幅缩小的新版本，其次是加强游戏阵容，尤其注重优秀的第一方作品——《神秘海域》系列”、《战神》新作，以及《花》、《行》等艺术性十足的游戏，让独占的第一方作品成为了其自身品牌最重要的特色之一。

借助于这些转变，PS3 在中后期开始发力，口碑销量均大幅回升，虽然最终没能超过 Wii，但后来居上，以非常微弱的优势处在本世代销量榜的第二位。当然最重要的是，PS3 前期的失利，让索尼重新审视自己的主机业务，并为下个世代做好了充分的准备。




◀索尼虽然也推出了体感产品——PS Move，但基本上只是在玩票。

7

第七世代

2005~2013

代表机型：Xbox360、PS3、Wii

随着世嘉退出游戏机硬件的研发与生产并转型为第三方厂商，第七世代形成了任天堂、索尼和微软三足鼎立的格局。比较有趣的一点是，我们很难定义谁才是这个世代的胜利者，不仅是由于三台主机的销量非常接近，更因为他们各自都经历了低谷与辉煌的时期，并持续影响着此后的发展与策略。

高清画面输出与网络服务是第七世代电视游戏主机的两大标志性元素，无论是微软、索尼还是任天堂，都最终做到了这两点。如果说这是技术进步所带来的必然结果，但第七世代的另一个火热的关键词——体感，相信是很多人都不曾预料到的。

2006





WII

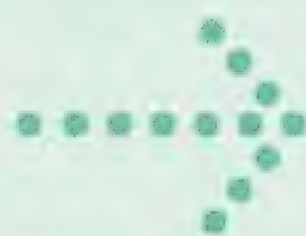
制造商：Nintendo
全球销量：约1亿台左右
生命周期：2006~2013

开发代号为“Revolution”的新主机 Wii，预示着任天堂准备掀起一场“电视游戏的革命”，并且也确确实实地实现了。任天堂为 Wii 设计了一套前所未有的控制器——Wii Remote，近似于遥控器那样的长条形设计，让玩家体验到了全身心头投入游戏中的体感乐趣。相较于两个对手在首发时那笨重的机器造型，小巧而精致的 Wii 就如同艺术品一般，它也是那个世代之前任天堂所有的电视游戏主机中，体积最小的一部。

而正如主机的名字 Wii 其发音与英语中的“我们（We）”类似，两个小写的字母 ii 也代表着聚集在一起的玩家，任天堂希望这是一台不分男女老少，让所有玩家都能共同体验游戏乐趣的产品，并推出了众多能够体现体感与同乐的优秀作品。

成功吸引轻度玩家群体的“蓝海战略”造就了 Wii 在销量上的巨大成功，不过对于这种创新体验上的挖掘，大多数情况下只有任天堂自己才能玩得转，第三方鲜有出彩的作品推出，而大多数传统类型的游戏在 Wii 上则显得水土不服，并没有因为主机普及率高而获得销量上的提升，甚至于是惨不忍睹，Wii 也因此背上了“三坟机”的名号。

虽然后期任天堂也意识到了这一点，并尽可能作出调整，但收效甚微。因此虽然 Wii 在本世代的主机销量上风光无限，但缺少第三方支持的局面，则一直影响到后续机种 Wii U 上。

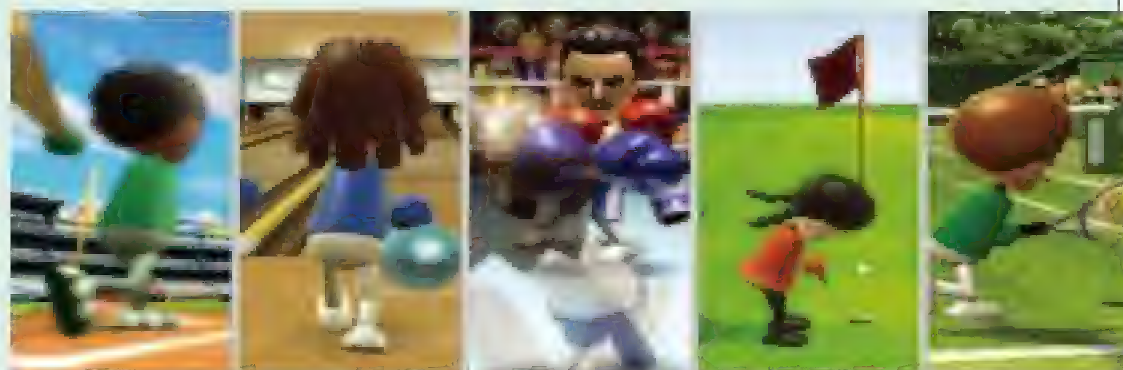


WII SPORTS

代表游戏

配合体感操作打造的《Wii Sports》，以超过 4000 万套的全球销量超越了任天堂自己的《超级马里奥兄弟》，成为游戏史上最畅销的作品之一。

即便它的画面表现是如此的简陋，但每一款运动项目都在任天堂的精心设计下，与体感操作完美融合，尤其是在亲朋好友的聚会时，几乎没有比它更适合的游戏了。





WII U

2012

制造商：Nintendo
全球销量：1350万台左右
生命周期：2012~2016



虽然体感游戏大获成功，但事实表明那股热潮已经严重消退，因此作为 Wii 的继任者，Wii U 并没有延续体感的套路，而是往手柄里塞入了一块 6.2 英寸的触控屏。你可以简单地把这个名为“GamePad”的硕大控制器，理解为放大版的 3DS 下屏，毕竟一样都是电阻屏，一样都有触控笔。当然在有些游戏里还支持将画面无线输出到这块屏幕上，像掌机那样脱离电视游玩。

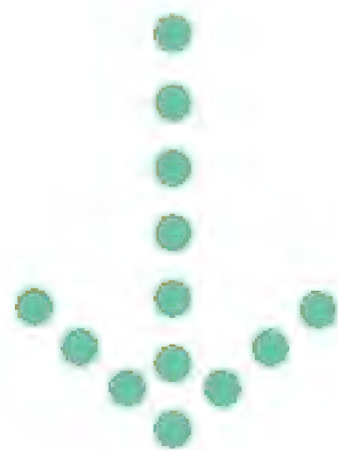
为了改善 Wii 在后期所暴露出的问题，任天堂希望 Wii U 能够重新拉拢核心玩家，并积极地与第三方厂商合作，带来了《猎天使魔女 2》、《忍者龙剑传 3》等硬派作品，而自家的原创作品亦有亮眼表现，兼顾竞技与合作乐趣的《油彩军团》，也成为了任天堂所打造的又一个出色的第一方系列。遗憾的是，这些努力并没能成功唤回核心玩家们早已远去的心。

2016 年 11 月，Wii U 正式在日本停产，两个月后则宣布全球停产。四年的生命周期，让 Wii U 成为了任天堂历史上最“短命”，也是销量最差的家用游戏主机。造成这个局面的原因是多方面的——硬件设计跑偏、落后的网络服务以及难以支撑跨平台游戏体验的性能缺失等等，都是不容忽视的问题。因此忍痛断臂，重新出发，对任天堂而言并非是一件坏事。

PS4

2013

制造商：SONY
全球销量：5300万台左右
生命周期：2013至今



“一切为了玩家”，是索尼从一开始就为 PS4 定下的口号与基调，也是在反省上一世代后所得出的结论。完全开放的姿态、去繁为简的功能、第一方与第三方齐头并进、欧美与日本市场兼顾的软件阵容，都清楚地向所有人传达出一个讯号——这就是一台单纯为游戏、为玩家而生的产品。不得不说这是一个非常成功的宣传策略，性能更好、游戏阵容更丰富、以及更具分量的独占作品，这些都是玩家们所真正需要的干货。这也就不难解释，为何 PS4 的全球销量能够遥遥领先，并超过第二位的 Xbox One 近两倍。

在亚洲地区，索尼更加积极地推进着游戏中文化的进程，除了第一方作品外，不仅有《潜龙谍影 幻痛》、《如龙 6 》、“《传说》系列”、《女神异闻录 5》等大作，许多相对小众的日式作品也纷纷在台湾索尼中文化中心的协助下推出了中文版，让 PS4 在华人地区的品牌认同感上得到了进一步提升。



XBOX ONE

制造商：Microsoft
全球销量：2700万台左右
生命周期：2013至今

2013

由于微软对于 Xbox One 的一些规划显得略为激进，导致其在前期宣传中颇为被动，最有代表性的就是“24 小时强制联网”及“二手游戏付费激活”等策略。虽然在玩家的反对声中微软最终去掉了这些限制，但相比对手的开放姿态，笨重的 Xbox One 并没能给玩家留下一个好印象，起跑线上已然落后一截。

稳定的网络服务已经是 XOne 最受联机玩家所青睐的一点，而《泰坦天降》、《丧尸围城》、“《极限竞速》系列”等独占作品保证了其无可取代的位置，打通 PC 平台及向下兼容 X360 游戏等功能，也颇具吸引力。因此虽然在总体销量上暂时逊于对手，但在北美这片主战场上依旧有着稳健的增长。当然，不够重视日本及华人地区等亚洲市场所带来的缺口，想要弥补上并非易事。如今看来，神秘的“天蝎计划”最有可能成为微软在本世代的转折点，精致小巧的 XOne Slim 已经令人眼前一亮，号称将有惊人进化的升级版新主机绝对值得期待。



8

第八世代

2012至今

代表机型：
Wii U、PS4、Xbox One

进入第八个世代后，家用游戏主机的业界格局在表面上依然是三足鼎立的状态，但究其核心却与以往有着很大的变化。随着移动游戏的崛起和PC性能上的巨大飞跃，再如以往那样投入巨资研发自主芯片并不明智，利用成熟方案不仅能更快地进行产品迭代，也能提高开发环境的便利性和兼容性，以此吸引更多的厂商在自家平台上推出游戏，尤其是中小型厂商，甚至是独立开发者。因此索尼和微软不约而同地都选择了与主流PC相同的x86构架，虽然这种做法也有缺点——毕竟透明的数据摆在那儿，可没法再过分地吹嘘机能，比如"模拟宇宙"了（笑）。

而对于国内玩家而言，本世代具有里程碑式的重大意义——PS4和Xbox One都正式在国内推出行货，配套的服务和游戏引进也有条不紊地开展着，虽然目前仍然面临着主机锁区、游戏数量偏少等问题，但既然已经迈出了坚实的一步，那么我们就应该相信未来肯定会越来越好。

微升级，新的玩法还是无奈的过渡？

技术创新与硬件升级的快速迭代，意味着家用游戏主机的更新周期也将随之缩短，无法再像以前那样维持8年甚至10年的时间，但短时间内研发新主机的成本又过于高昂。因此索尼和微软的做法都是通过现有硬件的小幅升级，搭配最新的软件技术，既不需要大刀阔斧地更新换代，又能让自家主机不至于落后于时代。已经发售的PS4 Pro和将于明年推出的"天蝎"都是这种折中方案下的产物。

PS4 Pro加入了4K、HDR等目前尚未能完全普及的新功能，对于很多玩家来说依然过于超前，而剩下的可能只有显卡升级带来的帧数提升。即便如此，也依然有很多玩家愿意为此多花上千元。微软的"天蝎计划"则号称会有更大的提升幅度，价格想必也将再提升一个档次。



▲ "三层夹心"的PS4 Pro。



▲ "天蝎计划"何时才能拨云见日。

代表游戏

下期，第九世代将至

Wii U整体趋于低迷的表现不允许任天堂走微升级这种"修修补补"的路线，想要重振自家的主机业务，势必要有破釜沉舟的决心——于是他们又一次提前迈开步伐，一骑绝尘地踏入了下一个世代。Nintendo Switch，这台融合了任天堂几个世代以来所累积的经验与创新打造出的次世代游戏主机，不仅打破了家用机与掌机间的壁垒，更解开了"锁区"和"账号系统"这两大以往束缚着任系主机体验的枷锁。虽然我们可以明显感受到新主机上市的匆促，但无可否认的是，NS是近三个世代以来真正从设计到概念上都做到突破的主机。在下一期的杂志中，我们便将与各位玩家一起，见证这把第九世代先驱者手中的武器，是否真如想象中那样锋利。



ASAP 情报中心

ABOUT SUPERHERO AND POPULARITY

栏目主持：稀饭&秋沙雨

新年伊始，作为一个还年轻的新栏目，"ASAP 情报中心"除了要跟大家拜个晚年，也要继续请大家给我们栏目多多提点建议，好让我们都能够做得更好。在上两期介绍了来自于漫威和 DC 的两位女英雄之后，本期我们在继续关注两个大漫画公司的同时，也会把介绍的范围再度扩张到更广阔的漫画领域，而本期就是其中一家独立于两大漫画公司之外的厂商，旗下的漫画人物虽然不如这两家出名，但倒是有一位女英雄算得上广为人知，本期我们就要介绍一下她。另外本期的情报瞭望塔也会增添额外的新闻版块区分来带给大家更多的有趣消息。

全明星大厅

和前两期介绍的女英雄比起来，本期我们将要介绍的对象在名气上有所不如，不过对于口味偏日式的玩家和动漫爱好者来说反而可能更为熟悉，她的名字就是——

魔女之刃 Witchblade

WITCHBLADE



Stjepan Šejić 所画的《魔女之刃》封面，他虽然对于现代风格的绘画也非常在行，但更令人钦佩的还是在描绘奇幻风格盔甲时那极度细致繁复的笔触。

魔女之刃诞生于 1995 年，在漫画界里面还算是年轻一辈，不过在欧美地区和国内的核心美漫群体里也算的非常有名。但是其出名的原因与其说是因为英雄本身的设定，倒不如说是因为其中一位负责其连载的画师，那就是大名鼎鼎的 Stjepan Šejić。这位画师有着精致画风和极其华丽的构图，尤其擅长绘画奇幻题材的作品，在创作女性角色方面更是功力深厚，在靠着《魔女之刃》的连载出名后，他也和不少主流的漫画公司进行过合作，其中就包括了 DC"秘密起源"系列漫画中的《毒青藤》（Poison Ivy）和一部分《哈莉·奎恩》年刊内容的绘画。

说回角色本身，严格来说，"魔女之刃"并非是一个特定人物或英雄的名称，而是一件武器，但是其外形则是一个有着锋利剑刃式边缘的手甲。当拥有资格的佩戴者（通常为女性）穿上魔女之刃后，就能够获得强大的力量，并且把魔女之刃的力量覆盖在身体之上，形成盔甲，化身为所向披靡的女战士，而魔女之刃也会被绑定在这个女宿主身上。在初期的设定当中，这个武器是为了对抗超自然的邪恶力量而诞生，但是在其所属的漫画公司——Top Cow 也开始打造自身所属的漫画宇宙并推出了大事件连载《上古神器》（Artifacts）之后，魔女之刃有了更为具体的定义。它是十三件上古神器之一，代表着平衡，是宇宙中两个原始力量后融合的产物。

因为需要寄身于人类宿主，所以魔女之刃有着许多代佩戴者，其中不乏历史上的名人，例如埃及艳后、圣女贞德、南丁格尔、居里夫人和二战时期的著名女间谍伊丽莎白·勃朗特，而其在漫画当中附身的则是一位纽约警探萨拉·派真尼，她也是《魔女之刃》漫画的主要角色。鉴于 Top Cow 本身的整体出版物风格不同于主流的超级英雄漫画，更偏向于奇幻，所以化身魔女之刃的萨拉也并不只是单纯地利用这种能力来行侠仗义，而是被卷入到了以这个武器引发出的一系列冲突当中，她除了需要继续自己的侦探生涯，也需要经常和超自然力量打交道。





在《上古神器》漫画当中，魔女之刃在另外两个神器黑暗领域（The Darkness）和安琪勒丝（The Angelus）产生冲突时发挥了作为平衡者的作用，直接解除了两个神器宿主的变身状态。

虽然魔女之刃算是个年轻的漫画角色，但是 Top Cow 在跨领域合作上的功力却颇强，他们为这个品牌的推广作出了很多的尝试，其中之一就是和远在日本的著名动画厂商 GONZO（代表作：《圣枪修女》、《爆炸头武士》）制作了《魔女之刃》的动画版，于 2006 年播出，同时还推出了相关的日本漫画以及轻小说。虽然动画的整体作画质量一般，故事设定也和原作离题万丈（只有魔女之刃的基本设定有一定的相似之处），但因为对女性角色身材的夸张设定而传为一时话题。

《魔女之刃》的原版漫画连载长达 185 期，时间跨度长达 20 年，直到 2015 年 10 月才结束。期间《魔女之刃》传出去过拍摄电影的计划，但从未真正进行到能够真正实现的阶段，而反倒是在 2001 年的时候《魔女之刃》成功地在 TNT 电视网推出过电视剧，持续播映了两季，却在故事进入高潮时突然被取消。如今时间进入 2017 年，NBC 电视台宣布将会拍摄新版的《魔女之刃》电视剧，关于详情，请看本期的“情报瞭望塔”。



Top Cow 曾有一段时间是《古墓丽影》漫画的发行方（后来被黑马拿走了出版权），所以劳拉也曾被放进到《魔女之刃》的故事当中，甚至短暂地被这把武器附身过。



动画版的《魔女之刃》虽然和原作之间的关联不算太强，但起码在变身造型的性感度上还是保持得比较一致的。



电视剧版《魔女之刃》评价尚可，传闻中被突然取消是因为女主角演员 Yancy Butler 私生活过于不检点，而且因为酗酒而数次导致拍摄严重拖延。只盼这次新的电视剧版能找个靠谱点的女主角。

情报瞭望塔

根据读者大人们的反馈，本次情报瞭望塔作出一定程度的调整，会分为两个部分，一个是“闪电快报”，把本期之内发生的美漫或相关领域的新闻进行一次快速报导，另一个则是“至高要闻”，每期选择一个重要消息来深度解读。希望这个新的形式能够在信息丰富度和深度上都能够满足大家的需要。如果有任何其他建议，请继续使用我们的微博、微信来和我们进行交流哦。

闪电快报

●2月19日 华纳在美国加州举行了《神奇女侠》电影的试映会，在试映会上公开了《神奇女侠》电影的反派“战神”阿瑞斯的扮演者为 David Thewlis，他曾在“《哈利·波特》系列”电影中扮演卢平教授。

●据小道消息称，漫威打算为旗下的超级英雄，海底王国亚特兰蒂斯的王子“纳摩”推出独立电影，获知该消息的部分海外漫迷们认为甄子丹适合扮演纳摩。





● Vertigo 前主编 Karen Berger 近期正式宣布加入黑马漫画，并建立全新的产品线“Berger Books”，具体将会发布什么刊物目前还尚未公开。

●在第 410·411 期的 ASAP 情报部里曾提到过 Geoff Johns 会再次进行漫画创作，而在不久前，正在连载的《蝙蝠侠》漫画编剧 Tom King 在推特上透露 Geoff 将会与他以及《闪电侠》漫画编剧 Joshua Williamson 合作，为 4 月发售的《蝙蝠侠》和《闪电侠》联动事件“The Button”进行剧本创作。

至高要闻



●《魔女之刃》将制作全新电视剧

自 2001 年由 TNT 电视网制作的《魔女之刃》电视剧上映，并且在 2002 年取消后，《魔女之刃》已经和电视领域绝缘整整 15 年了，但是在 2017 年 1 月 20 日，NBC 电视网正式宣布将制作《魔女之刃》的全新电视剧。这部电视剧的主导制作者是 Carol Mendelsohn，她的代表性电视剧作品是《犯罪现场调查》（CSI），剧本编写交给了曾经担任过《吸血鬼日记》剧集总监的 Caroline Dries，同时作为漫画创造者的 Marc Silvestri 和 Matt Hawkins 也将参与电视剧开发。

鉴于电视网的定位差异，目前根据剧情简介看来，新版的《魔女之刃》将会是一部探案程序剧——即每集讲述一个案件调查，中间穿插关于角色剧情的暗线。故事的主角仍然会是纽约警局探员萨拉·派真尼，但是魔女之刃变成了她戴了一辈子的手镯（原作当中魔女之刃也的确使用手镯作为平常的隐藏形态），这个手镯突然拥有了让她从不同角度查看自己调查案件的能力。新版《魔女之刃》这一故事结构其实非常类似于 NBC 电视网目前已经进入到最后一季的超自然题材电视剧《格林》（Grimm），后者说的也是一位警探突然发现自己是格林家族后人（就是写童话的那对兄弟所属的家族），并且身具屠杀生存在人间的超自然生物的使命的故事。

目前本剧还尚处于开发初期，还没有公布具体的角色阵容以及选择对应的演员，日后如果有进一步的情报我们将会进行追踪报道。

独立之光

栏目主持：稀饭

盛会之后，一次小聚

游戏伙伴开年派对亲历

说来惭愧，因为杂志制作周期时间冲突，2017 年稀饭我竟然错过了之前自己已经参加了两年的 Global Game Jam（下文以 GGJ 简称），而且还是恰逢这次活动在深圳第一次开设分站，只能说是有缘无分了。因此当我收到我们的老朋友 @ 拼命玩三郎 发出的“游戏伙伴广州站开年派对”邀请时，心中多少是有点类似买到已经下档电影的重播票般的庆幸，因为在这次派对上，参与了 GGJ 的广州、珠海、深圳三地开发者将会前来再次展示他们的作品，让我有机会亲身体验一下这些开发者们的脑洞。不过实际上到达现场后，我却找到了属于自己的惊喜，具体是什么，就请大家往下读吧。



GGJ趣味统计

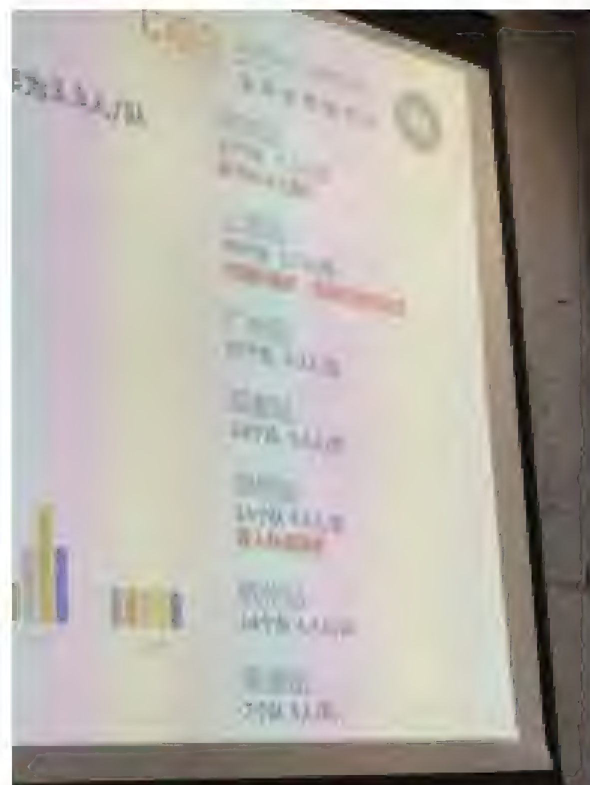
这次派对总体而言是对 GGJ 的一个补充，毕竟 GGJ 本身的主要内容是在 48 小时里开发一款游戏，所以时间非常紧迫，留给参与活动的开发者们互相交流沟通的时间自然就少了，加上渡过这个疯狂的周末后，大家又得赶着去在“燃尽自己”的虚脱中渡过一周的工作日，自然在活动完结后只能匆匆离开，没法细细欣赏大家的作品，所以这次派对就算是一个更为轻松的事后回顾。

当然，作为一个实际上仍然有点儿交流会味道的派对，总得有个开场，所以在这次广州站的活动里，隐然已经成为了独立游戏代表性人物的三郎（可能一直都是？）主持了一个小小的开场，分享了一些有趣的数据，稀饭我特意挑了几个和大家说一说。

1 组队情况

这应该是数据里面最能说明不同分站风格的部分。例如北上广果然还是游戏开发者聚集之地，参与者数量还是分站当中比较多的，相比起来就算是成都站这种省会城市在参赛人数上还是相对要少一些。同时北上广在风格上也有一些差异，北京站有不少 4-5 人的队伍，上海则是两个极端，大量的大团队和独行侠，相比起来广州站看似不太有特点，但从队伍数量和平均队伍人数上看来，其实开发者们还是比较习惯抱团。

另外三郎也特意提了一下今年才第一次开办分站的深圳，这里算是开发者数量不少的地区，毕竟有腾讯为首的一众游戏公司，所以在数量上明显就胜过了同在广东省的珠海站，假以时日搞不好还可以和广州站并肩。但或许是因为不少深圳站的开发者都是第一次参加，颇有点缺乏安全感，很多开发者都是双双结伴参赛，据说甚至还有一个 9 人的大队伍！要是有深圳的开发者在看我们的杂志，这里稀饭我也鼓励大家一句，还是请多尝试和其他不熟悉的开发者交流甚至是组队，尝试和不同人合作对于提升你们的开发合作能力还是很有帮助的。



2 独立游戏开发者比例

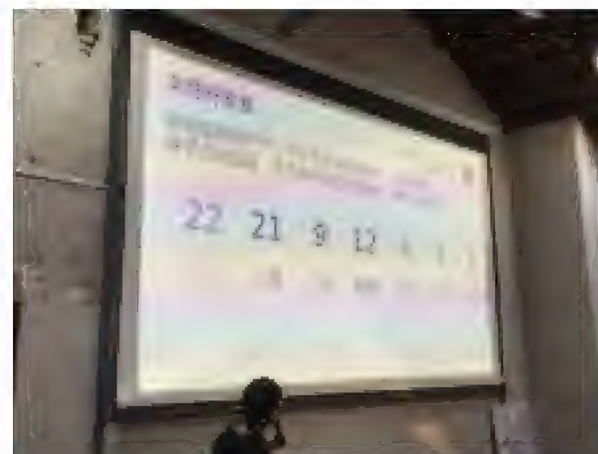
这项数据可能会令很多参加过 GGJ 的开发者和媒体人(例如稀饭我)感到惊讶，因为 GGJ 从本质上来说就是独立游戏开发的盛会，48 小时里做出来的游戏里几乎不会存在以商业为目的的开发的作品，最多最多也就是开发者表示他们看到这款游戏的潜力，会在之后的时间里将其开发为商业游戏。但到底在参与这场活动的开发者里，有多少人是在从事独立游戏开发的？调查结果令人惊讶，只有 7%！

这意味着其他 93% 的开发者很可能都是来自于各种游戏工作室和厂商，GGJ 是他们在工作之余的一种个人尝试和调剂，也有可能他们甚至并不从事游戏开发工作，只是在 GGJ 时参与到其中来获取一种全新的体验。

当然要怎么读解这个比例是要看大家想要得出什么样的结论，7% 的确不能算是高比例，但考虑到以独立游戏在国内目前的整体普及度来说，未必就是一个很低的比例，毕竟国内相对严酷的生存环境、福利条件和业界风向决定了很多开发者只能在养家糊口和追逐梦想之间作出妥协，而在参与 GGJ 这种承载着独立游戏精神的活动中还能有 7% 的人是在排除万难坚持走着自己的道路，已经是非常不容易的事情。



3 女性开发者数量



性别问题在游戏界里被谈起也是有一段时间了，不过多是偏向于女性玩家，在游戏开发者层面来谈论女性则只是近两年的事情，这也是随着游戏世界日渐多元化而必然要面对的问题。这次的 GGJ 统计里也有这一项，不过总体来说只是个谈资，毕竟参赛者都是自愿参与，无关赛事举办方的决定，大家也不必上纲上线到女权的程度。

从总数上来说，北京和上海相对较高，但绝对数量高有时候并不代表女性开发者偏多，因为这两个分站都是总人数比较多的，所以看似人数不及这两站的成都却是女性开发者比例最高的，接近参赛人数的三分之一。另外看似数字不高的珠海站其实比例也是非常高。

另外，请为杭州的开发者们默哀一下。(笑)

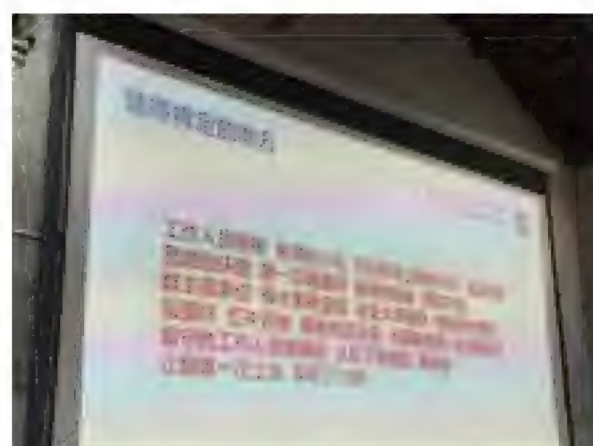
4 用户评价

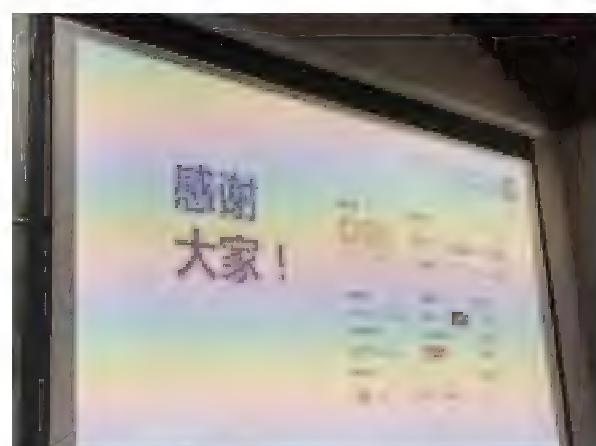
开场演讲的最后还汇总了一下开发者们对于 GGJ 活动的肯定之处(提出不足之处的意见也有收集，但很多都太具体，不太适合观赏，就不放出来了)，其中三郎还着重提了一下今年广州站的情况。这次因为人员众多，广州站是分成了“天河”和“海珠”两个分站，其中天河站的环境大受好评，说是有全天候人员服务，饮食免费还有地方睡。稀饭我当时听得都惊了，立刻一查，原来是在天河区商圈最旺的商场之一万菱汇国际中心举行，让我禁不住感叹独立游戏活动的发展真是一日千里，起码这租的场地就很上档次啊。



▲正在亲手烹饪煎饼的ZETA，这气势非同凡响！(笑)

另外提到“煎饼不错”的意见其实是来自于北京站，在独立游戏人圈子里颇为有名的音乐人 ZETA 也是有名的煎饼高手，还会在现场亲手制作，所以北京站的各位开发者真是特别有口福。顺便提一句，在本期制作攻略的《蜡烛人》里，中文的旁白配音演员也正是 ZETA，她也为本作创造了优美的背景音乐。





现场佳作推荐

老实说，虽然稀饭我很高兴能够被三郎邀请到派对来，但似乎开发者们都没有回过气来，所以我在现场看到的 GGJ 作品非常少，反倒是一些开发者们精心准备了一些他们自家作品的宣传并带了过来，倒是让我开了一番眼界，这里就给大家介绍两款特别对我口味的作品。

苏打女孩 SODA GIRLS

开发商：Bomber Studio
发售日：2016年11月8日(Steam早期体验版)

这应该是我在现场打的时间最长的作品，原因无他，手感相当不错，关卡设计也有一定的挑战性，但更重要的还是那种极其抓人眼球的张狂卡通风格。这款作品是由两位来自于《暴击英雄》开发组的成员制作的作品，可以看出来





▲这位小姐姐你背后的身影有点眼熟啊！（笑）

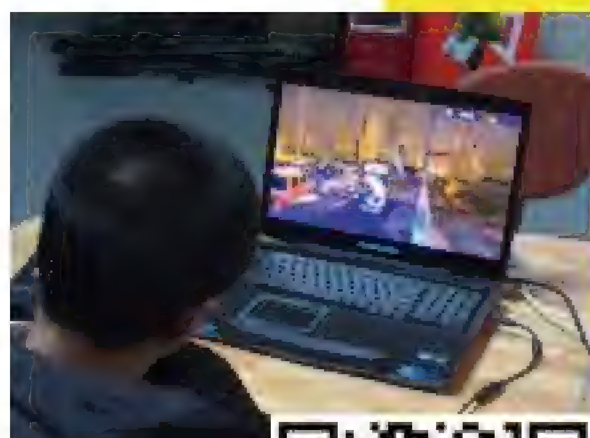
有一定的《暴击英雄》影子——或者应该说两位开发者在为之前的作品贡献了他们的美术构思之后 终于可以在《苏打女孩》中实现他们真正想要做的游戏 ：一款老派的横版过关游戏。

剧情不是这款作品的关键，角色和战斗手感才是，所以《苏打女孩》把这两点做得非常有意思，首先是连招本身是可以自定义的，每个角色都有五个连招格，放入特定的招式并连按攻击键就可以发动连击，当然实际上连击之间的衔接效果如何玩家还得自己在游戏里亲身尝试一下，这一点给了玩家极大的乐趣。而在实际战斗当中，虽然玩家只有攻击和回避两个主要操作手段，但是配合上特定的连招衔接就可以打出非常绚丽的连击。

不过这款游戏正如前文所说，颇为硬派，所以敌人类型上安排得非常有心思，有不少敌人的攻击对于主角非常有威胁，因此虽然玩家可以研究出在特定情况下非常好用的连招，却需要根据敌人情况来调整，因此游戏中还为玩家们准备了三个连招槽，每一个都可以自定义，也可以随时在战斗当中切换。

关于游戏的妙处还有不少，例如丰富的角色阵容，而且每一个角色的连招特点都不一样，还有独属于自己的系统，以及当然不得不提的优异美术风格，绝对令人过目难忘。

游戏目前已经在 Steam 上提供早期体验版，这个月加入了新的角色 Tiffany，而且仅售 33 元，觉得对胃口的读者不妨买一个来试试看。



▲现场试玩本作时还可以用上外星人笔记本，好上流！



►本作的Steam页面。

永恒之约 ETERNAL COVENANT

开发商：TimeNew Studios
发售日：2017年内发售

这款致敬《恶魔城》——尤其是《月下夜想曲》的作品是完全由国人开发的，但是在风格上则是在尽力维持着《恶魔城》风格的同时加入一些属于开发者们自己的元素而创造出来的作品。

当然，这款作品让我感觉最惊艳的还是他们实现了大规模场景的同步运作，整个关卡都是在同时运动当中，玩家可以通过缩放来直接看到整个场景的模样，而在这种状态下，玩家还是可以操纵角色来攻关的——前提是你能看到此时已经缩小得像一只蚂蚁那样的主角。这种模式克服了玩家在进行《恶魔城》类作品时为了确定自身位置不得不频繁打开地图观察的缺点，进一步增强了游戏的节奏。

同时游戏的角色画风也很令人赞赏，除了女性角色的一些你们都懂的的显眼特征，角色的整体设定风格也非常符合《恶魔城》那种欧式唯美的格调，要说遗憾，就是角色的脸部画法似乎有点过于主流，让人想起国产网络游戏当中那种量产的帅哥美女人设，缺乏一下子抓住玩家的心的印象和个性，这一点大家拿五十岚孝司自己做的《恶魔城》精神续作《血罪 夜之仪式》的女主角人设一比大概就懂了。

在游戏层面上，《永恒之约》也颇有想法，游戏中有总共五个可选角色，都有不一样的技能和特性，而且并没有直接照搬《恶魔城》经典作品的元素，也有属于自己的创新。我个人就很喜欢游戏当中火球术的设定，除了用于杀敌，玩家射出的火球还会在飞行一段时间后在半空中悬停一段时间，如果此时玩家跳到火球上空发动下踢，就会引爆火球并且让角色被推上更高的地方，可以以此到达正常二段跳也到不了的区域。游戏还支持合作通关，所以不同角色之间的能力还可以产生相辅相成的效果。

《永恒之约》在今年1月9日登上了 Steam 的青睐之光，很快就得到了足够的支持，现在已经走上了在 Steam 发行的道路。而在派对现场这款作品也非常受关注，可以说是试玩当中的大热门。在《血罪 夜之仪式》目前看来还要到2018才能发售的今天，说不定这款作品可以给大家先解解馋。



■围观本作的人群规模非常大。





▲本作在青睐之光上的页面。

◄现场的宣传卡片上还印着本作的QQ群码，有兴趣的读者大人不妨进去讨论一下。






▲合作打BOSS时两个角色还可以用能力互相掩护和辅助。



幻想与现实的交点

《仁王》中几位西洋角色的历史原型

以西洋武士在战国时代斩妖除魔为题材的黑暗幻想动作RPG《仁王》已经发售，想必大家这段时间也都在愉快地进行着落命之旅吧，作为一款Koei Tecmo出品的含有历史要素的游戏，故事背后的历史背景和设定想必也是很多玩家感兴趣的话题。这次《仁王》剧情上的一大特色就是虽然是日本战国时代为背景，但主角和大反派却都是西洋人。而且他们都是并非虚构，而是有着真实历史原型的人物。下来就给大家介绍一下这几位角色在历史上的形象吧。

文 水无月 美编 Juxi

第一位被册封领地的西洋武士
——威廉·亚当斯

（William Adams，三浦按针，1564年~1620年）





早年生涯

历史上的威廉自然是既不会斩妖除魔，也没有精灵之力。威廉出生于英格兰南部肯特郡的吉林汉姆镇的一个船员家庭，年幼时父亲就早早去世了，因此在同龄的其他孩子还能享受欢声笑语的家庭生活的时候，威廉已经不得不背井离乡外出谋生。他12岁时来到了伦敦，或许是受父亲职业的影响，他进入了莱姆豪斯造船厂工作，成为了造船厂厂主尼古拉斯·迪金斯的学徒。威廉通过这份工作掌握了大量造船与航海方面的知识，并于1588年加入了英国皇家海军，成为了大名鼎鼎的弗朗西斯·德雷克爵士舰队的一员。这位同样曾经完成环游世界创举的英国航海事业的开拓者，此时已经是英国皇家海军中将，威廉在其手下学到了不少东西。而同年，英国和海上霸主西班牙之间爆发了著名的英西大海战，处于弱势一方的英国皇家海军击退了西班牙“无敌舰队”的入侵，对西班牙的海上霸权发出了有力的挑战。而威廉也以德雷克舰队中运输船“理查德·达菲尔德”号船长的身分，参与了这次海战。战后威廉离开了海军并娶妻结婚，婚后育有一子一女。不过尽管组成了家庭，但是威廉的航海之心并没有就此磨灭，依然忙于各种海上贸易和航线开拓，因而鲜有陪伴家人的时候。而在工作中，威廉认识了许多荷兰航海家，得知了荷兰人在远东地区的贸易可谓如火如荼。探险热情旺盛的威廉也产生了要去远东地区的想法，正巧有一支荷兰舰队正在招募愿意前往远东地区的海员，威廉带上了弟弟托马斯一起前往应聘并被录用。1598年6月24日，这艘由5艘船只组成的舰队正式从鹿特丹启航前往东亚。

坎坷旅途

这 5 艘船分别为旗舰霍普号（Hoop，荷兰语“希望”之意）、利芙德号（liefde，荷兰语“爱”之意）、赫罗夫号（Geloof，荷兰语“信仰”之意）、特劳号（Trouw，荷兰语“忠诚”之意）、布拉迪·博塔普号（Blijde Boodschap，荷兰语“好消息”之意），威廉和托马斯兄弟都被配置在利芙德号上。然而这次旅途可谓历经坎坷，特劳号和布拉迪·博塔普号在南美洲先后被葡萄牙和西班牙的舰队所拦截并俘虏，而赫罗夫号的船长认为此次远航已经不可能成功，便擅自命令船只返回了鹿特丹。在横渡太平洋的途中，霍普号又不幸沉没，只有利芙德号突破了重重阻碍来到了远东地区。但由于疾病的流行和停泊处当地人的袭击，这艘船上原本 110 名乘员在到达日本时只剩下了 24 人。

1600 年 4 月 29 日，利芙德号终于漂泊到了日本丰后国臼杵（现大分县臼杵市）的黑岛。当时的臼杵城主太田一吉迅速向长崎奉行（当时长崎为丰臣家直属领地，奉行为该地区的主管官吏）寺泽广高报告了此事，寺泽广高对此非常警惕，立即带人将威廉一行拘捕关押，并没收了船中的武器弹药，准备等待大坂城中的丰臣秀赖做出指示后再作处置。

定居日本

众所周知，信仰新教的英国、荷兰与信仰天主教的西班牙在当时可谓势不两立，而当时在日本活动的欧洲传教士中来自西班牙的天主教传教士则是主流。寺泽广高拘捕利芙德船队的消息很快传到了当地的天主教传教士的耳中，于是不少天主教传教士纷纷求见寺泽广高，诬蔑利芙德号为海盗并要求寺泽广高立刻将威廉一行处刑。还好寺泽广高尚能保持冷静，并没有轻易听从这些天主教传教士的话。最后丰臣家五大老之一的德川家康插手干涉此事，命令寺泽广高将威廉及部分船员移送至大坂，而其余人员则令其返航。庆长五年 3 月 30 日（1600 年 5 月 12 日），德川家康在大坂接见了威廉一行。面对被称为“天下人”的德川家康，威廉并没有畏惧，而是不卑不亢向家康解释了他们船队此番航行的目的、经历以及欧洲天主教国家和新教国家之间的对立，从而化解了误会并得到了德川家康的赏识。家康在多次和威廉见面后，正式下令将威廉一行释放。

被释放后的威廉向家康请求回国，但并没有得到家康的同意，因为家康颇为看重威廉的学识和外国人的身分，想要将之收为手下。威廉无法回国，只能就此留在日本开始生活。威廉在家康手下主要的工作是在和外国使者以及贸易商人进行交涉时担任翻译和顾问，后来威廉还在家康的指示下，利用自己在造船术方面的知识设计和制造大型西洋式帆船，并在 1607 年建造出了 120 吨的帆船。家康为了表彰威廉的功绩，赐予了其武士身分，拥有可以带刀觐见家康的权力，并被册封了相模国逸见这一处小小的封地，虽然不过是仅仅 250 石的小山村，但也足以使威廉名留青史——历史上第一位有了武士身份的欧洲白人。同时威廉还有了“三浦按针”这个日本名字，姓“三浦”来源于其封地中的三浦半岛，而“按针”在日语中有“海船上的领航员”之意，这也正与威廉的职业相吻合。庆长 7 年（1602 年），威廉与家康的御用商人马込勘解由的女儿阿雪结婚，由此于日本定居下来，他和阿雪之间同样育有一子一女。



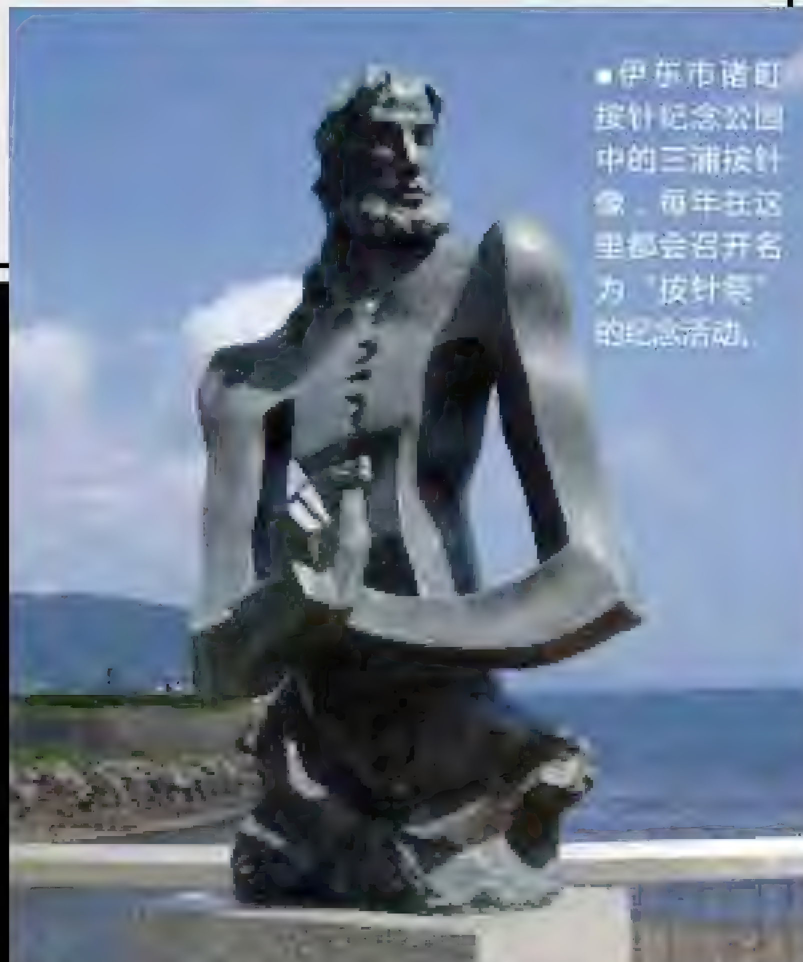
▲《信长之野望 战国立志传》中的三浦按针

晚年失意

1613 年，三浦按针迎接了由英国东印度公司来到日本的英国商船“丁香号”，并陪同船长约翰·萨里斯一起觐见了二代将军德川秀忠和当时已经隐退的德川家康，不仅向将军递交了英国国王詹姆斯一世的手书，还帮助萨里斯获得了建立商会并进行贸易活动的许可。第二年“丁香号”回国之际，按针本想与萨里斯一起回国，并且回国申请同时得到了英国方面和德川家康两方的许可，然而在临行之际却由于各种各样的原因（一说是按针和萨里斯之间却产生了不和，一说是按针不愿意放弃在日本的身分的地位），最终按针放弃了这次回国。没想到在这之后按针直到去世都没有再次得到回国的机会。

在这之后按针成为了英国东印度公司在日本平户（现长崎县平户市）设立的商会的雇员，帮助祖国在日本开展各种贸易活动。然而英国商馆在日本的贸易并不顺利，由于来到日本的英国商船数量不多而且货物也普遍不受日本人欢迎，设置在平户的商会日子并不好过，最终在 1623 年因为财务问题倒闭。这期间按针为了调查贸易行情，也先后前往过琉球和泰国，并从琉球带回了番薯，成为了番薯在日本最早栽培成功的实例。

1615 年大坂之战结束，丰臣家灭亡，德川家正式统一日本，开启了之后近 250 年的江户幕府统治。而次年（1616 年）德川家康病逝，这让按针非常不安，毕竟按针能够在日本有此地位全靠家康的提携。而二代将军德川秀忠在家康去世之后，逐步开启锁国政策，限制外国传教士进入以及与国外的贸易。而秀忠之子，次任将军候补德川家光对按针更加不信任。最终在 1620 年 5 月 16 日，被德川家光及其幕僚们所排斥的按针于郁郁不乐中去世，时年 55 岁。虽然最终到死都未能返回祖国，但是按针并没有忘记祖国的家人，在遗书中也提及了要给英国的子女留下一笔遗产。按针去世后，在日本和阿雪生下的儿子约瑟夫继承了他的封地，然而 3 年后随着三代将军德川家光上台后启动全面驱逐外国人和中止贸易活动的方针，关于按针子嗣的记载也就此消失。



●伊东市诸町按针纪念公园中的三浦按针像，每年在这里都会召开名为“按针祭”的纪念活动。

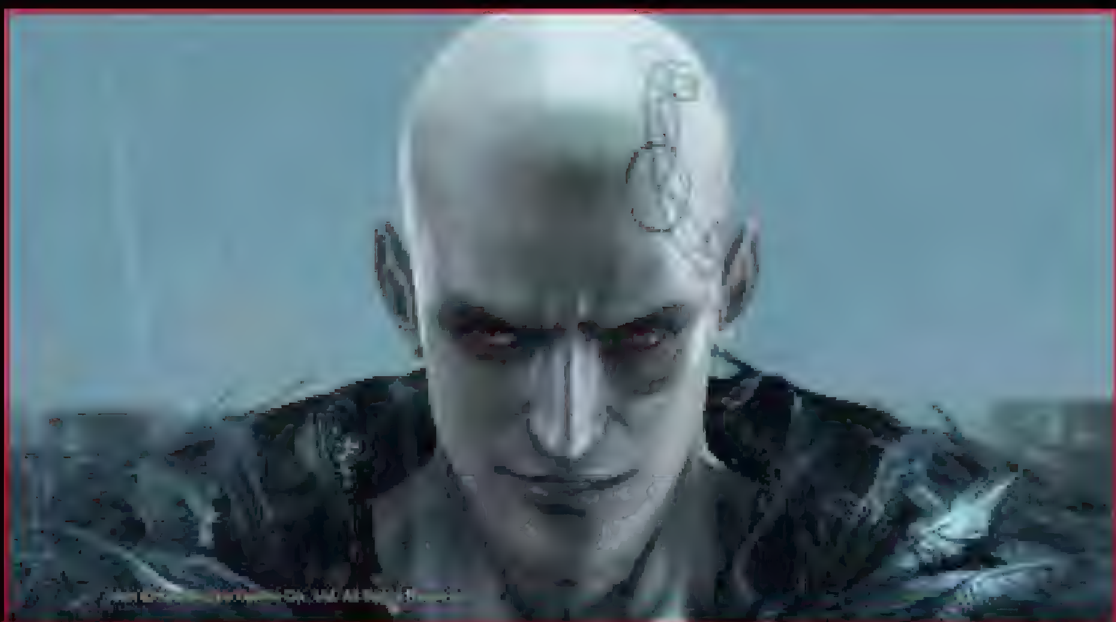
日本人对按针的纪念

三浦按针去世之后原本安葬于平户英国商馆附近的外国人墓地，但后来墓地在闭关锁国时期的排斥基督教活动中被破坏，现在关于按针墓的实际位置已不可考。1954 年当地政府于原平户市英国商馆附近的崎方公园（平户市大久保町）设立了刻有“三浦按针之墓”的石碑，并在 1964 年三浦按针诞生 400 周年之际，从按针在英国的妻子梅丽的墓地上取了一些石头安置在此作成“夫妻冢”。而在按针的封地所在地神奈川县横须贺市和曾经负责过西洋式帆船建造的静冈县伊东市，也都有着各种各样的关于按针的纪念场所和纪念活动。

是江湖骗子还是真能点石成金？

——爱德华·凯瑞

（Edward Kelley，1555年~1597年）





《仁王》中的爱德华·凯瑞是幕后黑手约翰·迪伊的手下，受约翰·迪伊的命令来到日本收集精华，不仅将可以把士兵变成怪物的法术提供给石田三成，甚至还想使用炼金术复活霸主织田信长，让日本彻底陷入无尽的战乱。而历史上的爱德华·凯瑞也是一个颇为神秘的人物，有人认为他是一个真有点石成金的魔法的炼金术士，而也有不少人认为其不过是个骗子。凯瑞作为透视者，和老师约翰·迪伊一起利用水晶球进行交灵实验的故事成为了欧洲神秘学领域著名的逸事。凯瑞的生年按照其师约翰·迪伊留下的记载，应该是1555年生于英国伍斯特。然而凯瑞家境不明，年轻时的经历也没有比较详细的记载，只知道曾经在药店打过工，在学校里学过希腊语和拉丁语，之后还因为伪造货币而被投入过监狱。直到1582年认识约翰·迪伊之后，凯瑞的人生才发生了巨大改变。约翰·迪伊当时正在进行水晶球交灵（通过水晶球与精灵乃至天使对话）的研究，而凯瑞成为了迪伊的弟子后，以透视者身分参与了交灵实验，并自称能够看到精灵和天使，这一让迪伊满意的结果也让凯瑞深受迪伊的信任，之后两人又花费了大量时间进行交灵实验，由于迪伊自身并不能通过水晶球看到天使，因此能够通过交灵看到天使的凯瑞就成为了证明其研究结果的惟一证明，凯瑞依靠这一点，逐步将自己和迪伊的人生捆绑在了一起。

然而凯瑞真正的兴趣并不在水晶球交灵上，而是自古以来都有着无数人前赴后继投身其中的“点石成金”之术。在投靠迪伊一年之后，凯瑞获得了一本被称为“邓斯坦之书”的炼金书和大量红色粉末，凯瑞自称是在“灵知生物”的引导下得到这些东西的，并称其可以将铁、铜等卑金属转化为黄金。之后凯瑞在和迪伊周游欧洲大陆时，也数次展示过利用这些红色粉末将卑金属转化为黄金的实例。

凯瑞利用迪伊在交灵研究成果上对自己的依赖，逐步向迪伊提出各种无理要求，1587年，凯瑞向迪伊声称他受到了天使的启示，要求迪伊将所有财产与他共有，前面先不说，然而当凯瑞说出“包括连妻子也要共有”时，迪伊彻底怒了，由此两人分道扬镳。迪伊选择了回国而凯瑞则在波西米亚伯爵罗杰伯格的援助下，继续着炼金术的研究。依靠着财力雄厚的罗杰伯格伯爵的支援，凯瑞继续扩大自己的影响力，相信他能够点石成金的人也越来越多，各国贵族在黄金的诱惑蜂拥而至想要拉拢凯瑞，甚至其中还包括神圣罗马帝国皇帝鲁道尔夫二世，凯瑞也由此过上了奢侈的生活。然而凯瑞所承诺的“大量生产黄金”这一条却始终未能实现，等待了许久的鲁道尔夫二世终于失去了信心，于1591年派人将凯瑞抓进了监狱，企图强迫其迅速炼出黄金来，然而依然未能成功。1595年（一说为1597年）凯瑞死于监狱之中。传闻其企图越狱时，由于绳子不够长而从塔上跌落而死。

由于史料关于其交灵能力和炼金术能力的记载颇为模糊，在后世爱德华·凯瑞多数时间还是被当做一个招摇撞骗的江湖骗子来看待。不过由于其身世和经历的神秘，以及与约翰·迪伊的关系，涉及到他的虚构作品数量倒也是不少。由于历史上的凯瑞死于1600年之前，自然是不可能像《仁王》中那样参与关原之战，不过《仁王》中的人物资料里也确实明说了凯瑞是经历了无数生死轮回，被迪伊所制造的一个人造人，因此也算是给设定的矛盾进行了一个解释吧。

充满传奇色彩的学者与女王顾问

——约翰·迪伊

（John Dee，1527年~1608年）





虽然在《仁王》游戏序章就能听见他的声音，但是直到最后的隐藏任务中才能一睹其真正面容。本作的真最终BOSS（虽然实力弱得可以），也是控制爱德华·凯瑞行动的幕后黑手。作为英国女王的顾问，以“女王之眼”之名从世界各地收集灵石制造怪物军队，企图以此统治世界。手上的水晶球可以看到未来（威廉从中看到了十多年后大坂之战的情景）。在历史上相比充满着神秘色彩的爱德华·凯瑞，约翰·迪伊虽然也是一位颇具传奇色彩的人物，但相关史料就多了不少，和游戏中一样，历史上的约翰·迪伊也确实是深受女王伊丽莎白一世信任的皇家顾问，也是当时著名的占星学家、数学家、天文学家和神秘学家。

约翰·迪伊生于1527年，父亲是在英国宫廷工作的下级官僚，优越的家庭条件也确保了他成长中能够得到良好的教育。迪伊在15岁时进入剑桥大学学习，1548年毕业后前往国外留学，年仅20岁就成为了巴黎大学的讲师。1551年回国后，其在数学和占星术方面的研究成果得到当时的英王爱德华六世的赏识，成为英国宫廷占星术士。1580年，迪伊开始使用水晶球进行交

灵研究，并在 1582 年认识了爱德华·凯瑞并将其收为弟子。之后的六年时间里，迪伊和凯利一起进行了大量的交灵实验，作为透视者的凯瑞自称能够通过水晶球看到大天使乌利耶并与其对话，并形容大天使乌利耶所说的语言是一种很特殊的语言。迪伊通过凯瑞的口述，以“以诺克语”（Enochian Language）来称呼这种语言，并整理出了一套以诺克魔术体系。当时的英国女王伊丽莎白一世也对迪伊的研究颇感兴趣，因而迪伊的研究也得到了大量的支持。之后迪伊还和凯瑞一起游历欧洲，向欧洲各地的王公贵族们展示他们研究水晶球交灵术的成果。尽管迪伊对自己的研究成果深信不疑，确信自己在水晶球中所以看到的天使是真实存在的，但是后世的历史学者中比较公认的说法还是在交灵这一块，迪伊受了凯瑞的欺骗，毕竟很多史料中认为凯瑞也是一个行走江湖多年的惯骗，迪伊本身并没有看到精灵甚至天使的能力，但在凯瑞的欺瞒和暗示下，迪伊也深信水晶球交灵确有其事。

不过相比水晶球交灵，对于炼金术更感兴趣的凯瑞最后和迪伊还是分道扬镳了，其主要原因就是凯瑞以水晶球中的天使启示为名一而再再而三提出无理要求。在这之后两人的命运发生了巨大的改变，凯瑞因为利用炼金术招摇撞骗，最终惹怒了金主之一的神圣罗马帝国皇帝鲁道尔夫二世而被投入监狱，最终死在监狱里。而迪伊则继续在贵族的支持下进行交灵研究，回国后受到了伊丽莎白一世的热情接待，并被任命为曼彻斯特大学的校长。1603 年，伊丽莎白一世病逝，新即位的英王詹姆斯一世对迪伊那套所谓交灵魔术颇为不喜，迪伊由此失意，家境逐步衰败，并在五年后（1608 年）于贫病交加中死去。

对水晶球交灵的研究、伊丽莎白一世对其的信任以及其本身掌握的丰富知识，各种真真假假的传闻都给约翰·迪伊的生平抹上了一层传奇色彩。据说 1553 年迪伊曾为当时被软禁中的伊丽莎白·都铎（后来的伊丽莎白一世）利用占星术占卜当时的英国女王玛丽一世的命运，称玛丽一世即将归天，即位的就是伊丽莎白，后来果然应验。而伊丽莎白一世即位后，迪伊又利用其占星能力为伊丽莎白一世进行了大量情报工作，比较有意思的传闻是迪伊给伊丽莎白一世写的每封信中，落款中都必定会带两个“0”，并在中间插入一个类似“7”的折线，迪伊用“00”来指代双眼，将自己比作女王的眼睛，监视着整个英国上下的一举一动（因此《仁王》的最终隐藏任务名字就叫“女王之眼”），而 7 则是英国传统的幸运数字。后来伊安·弗莱明在创作詹姆斯·邦德系列小说时，设定 007 这一家喻户晓的特工代号或许就是由此受到的启发吧。另外，在数学上有着颇深造诣的迪伊也为英国的航海视野提供了大量意见，他关于航海仪器方面的很多手稿和论文至今也还保存着。他利用自己在天文和占星方面的知识，帮助确定了女王的加冕日，而将英国本土三岛与海外殖民地统称为“大英帝国”这一概念，据说最早也是迪伊提出的。迪伊拥有着数量极其丰富的藏书，甚至在一些克苏鲁作品中还将其认定为传说中的《死灵之书》英译本的译者。总之，约翰·迪伊了解太多当时世人无法理解的知识，也由此成为欧洲神秘学领域的重要人物。

▼这是美国画家亨利·吉拉德·格林多尼的一幅油画，画的是约翰·迪伊（前）和爱德华·凯瑞在伊丽莎白一世面前进行交灵实验的场景，凯瑞曾经因为欺诈行为被砍掉耳朵，因而在画中他戴着无沿遮耳帽。



深受织田信长信任的黑人护卫

——弥助

（生卒年不详）



最初公布这个黑人角色的时候，我想很多玩家一定会有“光荣也要搞政治正确？日本战国时代怎么会有黑人？”但实际上，弥助这个角色的的确确是一位历史上真实存在的人物，同时也是第一位来到日本的黑人。众所周知，欧洲人的非洲殖民史，又是一段充满血泪的黑奴贩卖史，根据传教士弗朗索瓦·索利耶于 1627 年撰写的《日本教会史》第一卷中记载，弥助出生于现东非莫桑比克一带，当时这一带是葡萄牙的殖民地，而弥助也自然而然成为了被贩卖的黑奴中的一员。最初是被贩卖到印度，后来被途径印度前往日本的意大利传教士亚利桑德罗·巴里亚诺所看中随船带走。1581 年 3 月，到达日本的巴里亚诺面见了当时日本霸主织田信长，并将弥助作为奴隶进献给了信长。传闻巴里亚诺初见信长时说要献上一件信长从未见过的珍稀之物，信长仰天长笑说这普天之下怎么可能有我没见过的东西。结果弥助一出场就把信长惊得目瞪口呆，还让弥助脱下衣服去水里反复清洗，发现怎么清洗不掉黑色，才相信天下果然有皮肤如此黝黑之人。根据《信长公记》中的记载，弥助来到日本时年纪约为 26、7 岁，并用“来自切支丹国的黑大汉”、“黑牛一般的身体”、“一人顶十人的蛮力”来形容弥助。而且弥助不仅天生蛮力，头脑也十分聪敏，由此深得信长喜爱。信长并没有把他当成奴隶或者下人看待，还给予了他武士身分，“弥助”这个名字，也是信长给他起的。在此之后，弥助一直在信长左右伴随信长东征西战。



◄2014年大河剧《军师官兵卫》中，意大利传教士带着弥助觐见织田信长时的场景

1582 年，本能寺之变爆发，当时弥助同样在信长侧近暂居于本能寺，并且为了保护信长与明智军展开奋战。在信长战死之后，弥助也被明智军所俘虏，然而明智光秀认为黑人头脑简单和动物无异，而且弥助也不是日本人，就没有杀掉弥助而是将他放走。在这之后历史上关于弥助的记载就此消失。在《仁王》中，弥助以苍老的中年黑人男性形象出现，为了贯彻自己对信长的忠义，保护被凯瑞复活的信长而与追击凯瑞的威廉战斗，最终死得其所，和历史上的弥助形象也是颇为符合的。

岁月拼盘

YEARS OF ASSORTED COLD DISHES

本期主持：纱迦

诞生于30年前的双龙传说 回顾FC上的"《双截龙》系列"

在鸡年春节的假期即将结束之际，《双截龙IV》悄然在PS4和Steam上推出，这距离系列诞生已经有30年。这款显然是主打情怀的作品，宣传时就以FC风格的点阵画面作为主打。然而实际游戏不仅仅是画面，就连玩法都是FC级别的，特别是和2代极为接近。因此游戏发售后不久，便已经赢来了一片骂声。不过骂归骂，只要你是当年FC"《双截龙》系列"的粉丝，《双截龙IV》依然能勾起你的无限回忆。本期"岁月拼盘"就带大家回顾一下FC上的"《双截龙》系列"。

传说的诞生——《双截龙》初代

面向世界的新作

"《双截龙》系列"最初的版权持有者是Technos公司，这家公司是以泷邦夫为首的原Data East的开发人员于1991年创立的公司。Technos公司成立后面临着Data East的各种诉讼，也一直没有拿得出手的作品，直到1986年的《热血硬派》诞生，才算是终于在业界站稳了脚跟。如今说到Technos这个名字，老玩家的第一反应应该都是国夫君挥拳的那个LOGO吧。

《热血硬派》虽然在日本创下销售记录，但这款以日本高校和不良社团为题材的横版过关动作游戏没有在欧美掀起波澜。由于当时任天堂严格限制了每家公司每年开发的FC游戏数量，因此公司给《热血硬派》的制作人岸本良久下了命令，要求他的下一款作品得是在东西方都能吃得开的同类游戏。于是，到了1987年，《双截龙》就这样诞生了。

又一个李小龙爱好者

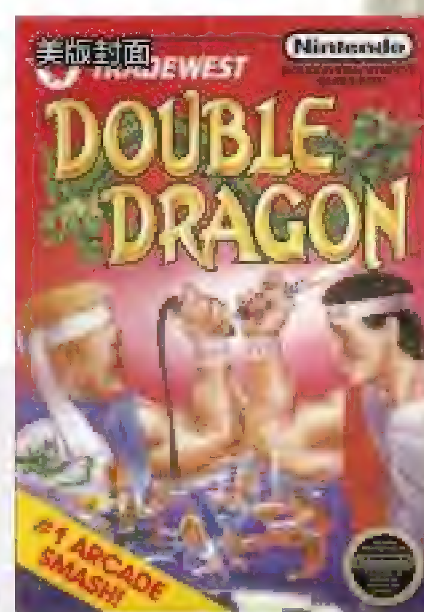
早期游戏的开发团队人数偏少，这使得一些位高权重的开发者能够往游戏中随意夹带私货，时年25岁的岸本良久也不例外。一年前开发的《热血硬派》就有他当年的高校生活影子，至于主人公国夫君的名字也来自社长（国夫和邦夫的日语都是くにお）。而岸本良久喜欢李小龙，热爱截拳道，对《北斗神拳》这样的末世主题作品也很感兴趣，这一切都反映到了《双截龙》里。当然，在那个年代，在ACG领域像他这样的人非常多。

需要补充的是，"《双截龙》系列"的世界观有很多版本，不光是游戏，还有电影和动画。不过在最早的时候，故事背景很单纯，就是发生在末世背景下的大都市，故事的主人公是两兄弟，名叫比利·李（Billy Lee）和吉米·李（Jimmy Lee），他们使用的功夫是双截拳。弟弟比利的名字来自于《死亡游戏》中李小龙扮演的角色卢比利，他有一个恋人叫玛丽安（Marian），而哥哥吉米也偷偷爱上了玛丽安。眼看一场堪比韩剧的人伦惨剧就要上演，市内最大的黑帮——黑勇士（Black Warriors）抓走了玛丽安，于是两人展开了追击。



一招鲜、吃遍天的街机版

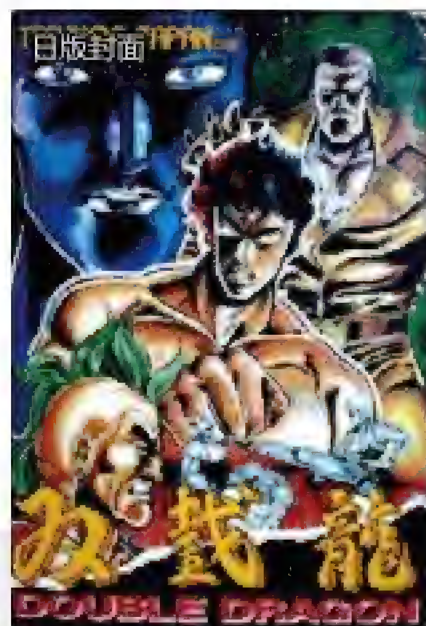
"《双截龙》系列"的前3部作品，均是先推出街机版 然后才推出FC版。街机版的初代是系列的原点。这个街机版当时在国内也是名噪一时。游戏采用了3键＋摇杆的操作方法，其中拳＋跳一起按使出的倒肘击是全游戏最大的BUG。这一招虽然只能攻击后方向，但是出招快且具有击倒效果。本作中敌人起身时没有无敌时间，如果算准起身时间使用倒肘击，就可以再次将敌人击倒。如此反复，即可无伤屈死几乎所有的敌人。这可以说是一招鲜、吃遍天的最佳范例。



美版封面

革命性的FC版

1988年4月8日，《双截龙》初代的FC版发售。FC的机能与当时的街机相去甚远，早期FC的游戏卡容量都是以K来计算的，放到今天连一个存档图标都不够，因此从街机移植到FC，游戏势必要做出大的修改。FC版很有前瞻性地采用了升级制，当玩家获得一定的分数后即可升级，升级后可以获得新的招术。这个设定给FC版带来了很强的可玩性，因为以不同的方式击败敌人是可以获得不同分数的，那么如果能在前面的关卡中尽量以得分高的方式击败敌人，就可以实现快速升级，从而提前解锁一些高级招式。在1988年这样的设定称得上是动作游戏中的革命了。



日版封面

不过FC版也有一些缺点，其中最大的缺点当属不能同时双打，不能双打那还能叫双截龙吗？所以这一作尽管游戏性不弱，但在国内玩家心目中评价并不高。另外在FC版的最后，玩家要面对自己的同胞兄弟吉米·李，这个设定在后来的官方作品中被掰成吉米·李才是一切的幕后黑手、最终两兄弟按照预言携手成为双截龙云云，仔细一想，如果接受了这样的设定，不也是挺带感的吗？

TIPS

★在街机版的开头，玛丽安被坏人打晕扛走时，你可以看到玛丽安的小裤裤。不过在FC版中可能是因为有伤风化，这点春光也被和谐了。

★FC版第2关的BOSS可以用BUG拖死，方法时当其出现后一直往楼下沿管道爬，爬到一定程度后就会直接过关了。

★本作标题画面的BGM——"ダブルドラゴンのテ－マ"，是系列最为经典的曲目，在全世界都拥有极大的人气，可以说是系列的象征。

★本作还推出过SEGA MARK Ⅲ、Game Boy、X360、PS4版。其中2007年5月9日登陆Xbox LIVE Arcade的版本是公认最好的。不仅画面改为HD，而且支持联机合作。只可惜由于版权关系，该作目前已下架，再也无法重新下载。

★本系列的一大特色就是，角色一定要在倒地情况下才能死去。因此就算玩家没血了，只要不被打倒在地，就不会死去，这样就会出现空血生存的情况。这个设定在系列诸作中基本都存在。

传说的巅峰——《双截龙Ⅱ》

火遍世界的一代经典

1989年，系列第2作《双截龙Ⅱ》推出街机版。本作有个副标题叫《复仇》（DOUBLE DRAGON II The Revenge），在故事的一开始，系列的女主人公玛丽安被大反派威利（Willy）给当场射杀，于是两兄弟展开复仇。不得不说这反派实在不按套路出牌，要是人人都这么玩，《马里奥》还能出这么多代吗？

本作的街机版沿用了前作的基板，导致游戏没有明显的进化，在当时的街机市场已经显得十分落后。然而同年推出的FC版却成为了一代经典。和初代的FC版相比，《双截龙Ⅱ》的进化十分明显，动作更加丰富，流程更长，关卡设计更佳，还加入了系列标志的必杀技，更重要的是还支持同时双打。《双截龙Ⅱ》还加入了脍炙人口的无敌和选关秘技，只要按住SELECT键不放再按B键，即可将出现的敌人瞬杀；而按住SELECT键不放再按A键，即可跳至下一小关。这两个设定方便了当时动作游戏苦手的众多小伙伴，对游戏的推广功不可没。

三大必杀技，登场！

要说“《双截龙》系列”的代表招式，那一定非旋风腿莫属。然而这一招式在系列首作并没有出现，它首次登场于《双截龙Ⅱ》，同时登场的还有同样知名的上勾拳和膝顶。这三大必杀技都有对应的日文汉字名，十分霸气。360度无死角的旋风腿名为“龙尾岚风脚”，起身或落地时才能使出的上勾拳名为“天杀龙神拳”，音效爽快无比的膝顶名为“爆魔龙神脚”。在1989年，中国大陆还没有像《游戏机实用技术》这样的游戏杂志，更没有网络，因此当时很少人知道这三大必杀技还有这么华丽的名字。



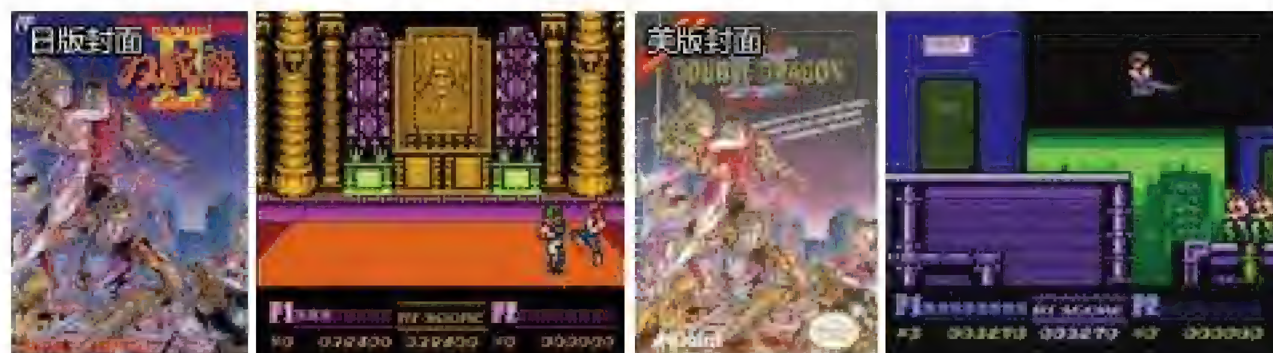
说到这里，就要提到一位中国游戏业的先驱了，他就是原烟山软件的创始人——傅瓒老师。1989年，《家用电器》杂志开设了“娱乐器具”栏目，成为第一本刊登电视游戏相关内容的正规刊物。不久之后，受主编孙百英的邀请，傅瓒在《家用电器》杂志上开设了“攻关秘诀”栏目。在那个年代，《家用电器》上的这个小栏目成为国内玩家接触游戏资讯的惟一窗口，不知有多少孩子打着学习的名义怂恿家长订了这本杂志。正是在《家用电器》杂志上，小伙伴们才知道原来这些招式有着这么帅气的名字。

在最新的《双截龙IV》里，这三大必杀技也被完全保留，连发动时的音效也忠实移植了过来。不过在《双截龙IV》里，最强的爆魔龙神脚不能中途转向，只能朝一个方向连续使用，令老玩家感到非常不爽，同时也令游戏难度增加了不少。

与人斗，其乐无穷

和FC上的《双截龙》初代相比，《双截龙Ⅱ》明显降低了敌人的攻击力，并增加了流程的长度。为了不让游戏陷入单调重复的战斗中，游戏中加入了大量机关陷阱。其实早在初代的街机版和FC版中就已经存在着大量机关陷阱，特别是最终关卡的机关屋里，坑爹的长枪和石块不知害死了多少英雄好汉，机关屋的音乐也藉此成为了系列又一经典的BGM，仅次于游戏的主旋律。不过《双截龙Ⅱ》里的机关陷阱和初代有很大区别，那就是对敌我双方一视同仁。无论是时开时闭的直升机舱门，还是令人谈虎色变的传送带，更别提几乎每关都有的悬崖，玩家只要中招就会立刻送命。相对的如果利用机关来陷害敌人，则也可以将敌人瞬间秒杀，所以能够将敌人打飞超远的爆魔龙神脚成为了玩家的最爱。另外由于在上下楼梯时无法躲闪和防御，趁敌人上下楼梯时使用龙尾岚风脚也是很多玩家的传统套路。

《双截龙Ⅱ》的FC版支持双打，而且还可以选择开启友军伤害的双打。开启友军伤害之后，两位玩家之间就可以像打敌人那样用各种招式招呼，也可以利用机关来互相陷害。相比一团和气的正常双打，这样的玩法更受部分小伙伴们的喜爱。



TIPS

★在街机版的开头，玛丽安被坏人用机枪打死了。而在FC版中这个血腥的开场被删掉了，这也使得游戏的气氛不像街机版那么凝重。当然在剧情中玛丽安还是挂了，不过最终借助东方的神秘力量而复活。

★当年在包机房里，最受小伙伴欢迎的关卡就是倒数第二关，俗称“冰天雪地”。因为这一关就是从头打到尾，没有任何机关。如果是按盘数玩的包机房，选择关闭友军伤害的人比较多；按时间玩的话，则是开启友军伤害的人比较多。

★当年《家用电器》杂志虽然有介绍3个必杀技的名字，不过却有些出入，“龙尾岚风脚”成了“龙卷旋风脚”，“天杀龙神拳”成了“天杀神龙拳”，“爆魔龙神脚”成了“爆魔龙神腿”。当然也不排除是小伙伴们当年认字不多看错了。

★由于敌我双方起身时都有一瞬间并非无敌，因此将敌人打倒后算准时机使用龙尾岚风脚，就可以将其再次打倒。如此反复即可无伤屈死敌人，是当时玩家的必备技能。这一招在最新的《双截龙IV》里也依然有效。

传说的谢幕——《双截龙Ⅲ》

27年前的内购

1990年，《双截龙Ⅲ》的街机版推出，而这也是系列暂时的一个终点。1991年2月22日，FC版发售。《双截龙Ⅲ》的街机版和FC版可以说是系列中相差最大的，之前两部作品的双版本尽管也有很大不同，但也不像《双截龙Ⅲ》那样完全不同。当时Capcom开发的CPS1基板籍由《快打旋风》等作品已经在全球街机厅掀起热潮，而《双截龙Ⅲ》不仅没有什么像样的进化，反倒是把操作又改回了初代。《双截龙Ⅲ》的特色是支持三打，另外还加入了内购系统，玩家可以投币在游戏内的商店里购买有益道具。相信大家都能想到，有内购的话那么游戏肯定不简单，而《双截龙Ⅲ》里玩家只有一条命，用完就算GAME OVER，难度的确很高。

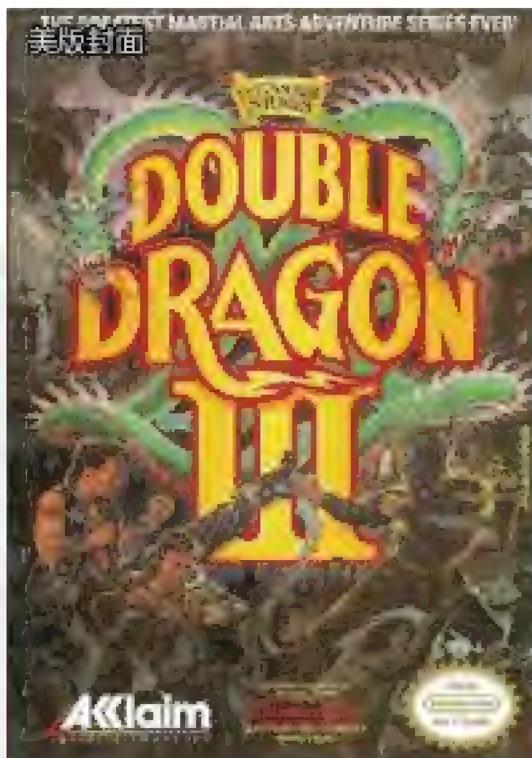
《双截龙Ⅲ》的副标题是罗塞塔石（Rosetta Stone），故事讲述李兄弟从一位名叫蛭子的老人处得知罗塞塔石的秘密，之后周游世界探访，最终在埃及封印了复活的埃及艳后——克莉奥佩特拉。街机版除了系列永远的主人公李兄弟（游戏中被设定为标准型角色）外，还可以使用大山兄弟（速度型角色）、ユキ-デ兄弟（力量型角色），以及使用太极拳的陈兄弟（特殊型角色）。而FC版中只能使用李兄弟和陈兄弟中的陈清明（セイメイ），不过新增了第3关的BOSS柳生乱藏为可使用角色。

缩水的3代

《双截龙Ⅲ》的 FC 版与前作相比，在一定程度上出现了退化。首先游戏的流程大幅缩短，从前作的 9 关变为 5 关。关卡设计的功力也有所下降，特别是中国关卡几乎就是一条直线走到底。敌人的攻击力回归了初代的高伤害模式，机关陷阱全部集中于最后一关，大部分战点都没有悬崖，这让互相陷害的乐趣无形中小了很多。操作方面



日版封面



美版封面





沿袭了街机版的变化，爆魔龙神脚被改为一个抓头的投技，看上去帅了很多，但由于对抓不住头发的敌人（如包头的忍者）以及大体型敌人无效，实用技大减。龙尾岚风脚保留了下来，而且双打时两位玩家靠近后同时发动的话，还能变为更强的双重旋风脚，但这依然无法改变战斗乐趣被削减的事实。

本作战斗方面另一个改进点是加入了武器系统，李兄弟可以使用双截棍，陈清明可以使用铁爪，乱藏则可以使用飞镖。武器的威力很大，但数量有限，就连双截棍这种武器也是用几下就消失了，因此一般只用在 BOSS 战中。不过尽管 3 代问题不少，但塑造了一个非常成功的最终 BOSS。埃及艳后最厉害的武器就是变为一条眼镜蛇消失后出现，只要碰到就会损失不少体力，在不知道打法的情况下就算直接用跳关跳到最终战也很难获胜。

■当年唬住不少人的山寨4代。

TIPS

★罗塞塔石在现实世界中是存在的，它是一块制作于公元前 196 年的花岗闪长岩石碑，是今日研究古埃及历史的重要里程碑。罗塞塔石在拿破仑执政年代被发现，1802 年起保存于大英博物馆中并公开展示。

★本作有中国关卡登场，不过当时日本人对中国的认识还停留于五六十年代，因此中国关卡就变成了在万里长城上打一群使用太极拳和八卦掌的中山装老人。因此当时这一关也被戏称为“殴打老干部”。

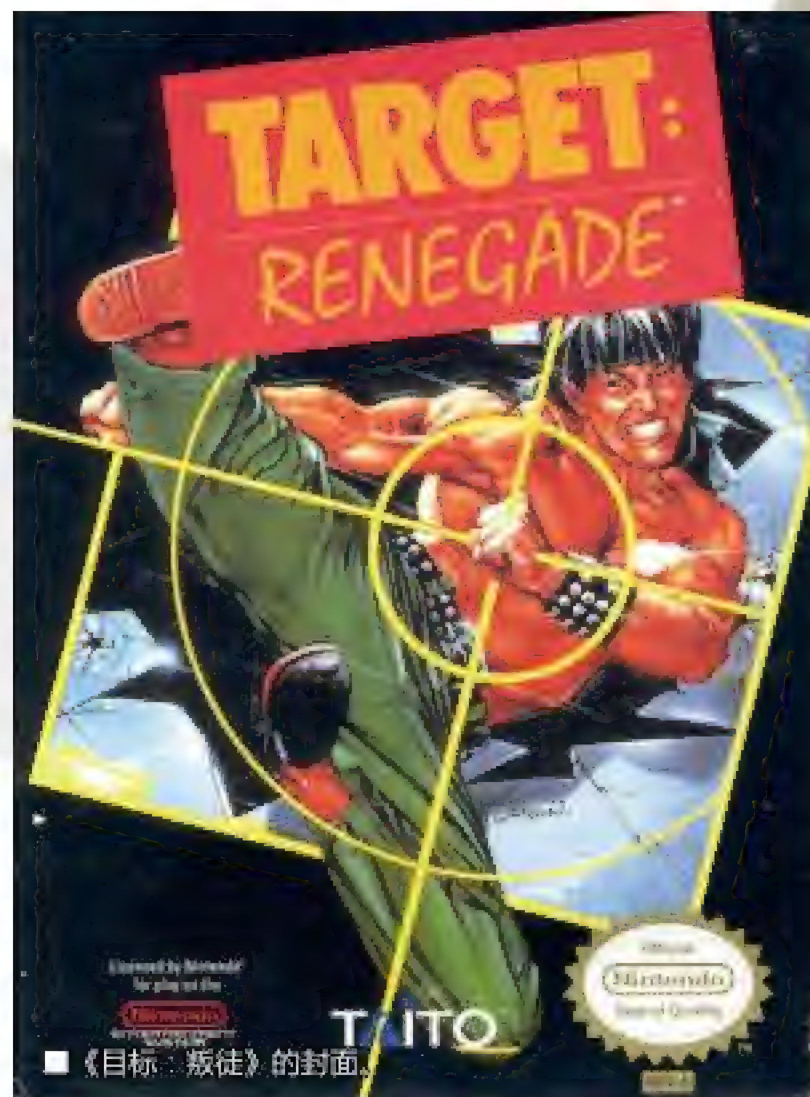
★3 代中敌人的 AI 和 2 代不同，2 代中敌人会主动纵向靠近，但一般不会走到同一水平线上，3 代则是会一直走到同一水平线上。因此对付 3 代的敌人可以算准时机，当他即将纵向平齐时使用旋风脚之类的击倒技，即可将其成功放倒。活用这个办法，就连埃及艳后也不难打死。

真假《双截龙Ⅳ》

FC上的山寨4代

2016 年，“《双截龙》系列”现在的版权持有者方 Arc System Works 宣布会在 PS4 和 Steam 上推出 4 代，一时勾起了不少老玩家的回忆。不过也有玩家表示，自己当年在 FC 上就玩到了 4 代，这又是怎么回事呢？

事实上 FC 上的那个所谓《双截龙Ⅳ》是一个山寨游戏，然而它和《双截龙》还真是有些渊源。FC 上的《热血硬派》登陆美国时，由于担心美国玩家不能接受日本高校的题材，就把游戏名改为“叛徒”（Renegade），里面的角色也改为了美国混混的造型。之后由于《双截龙》在欧美同样火爆，Technos 就没有将《叛徒》系列化。结果一家英国公司瞅准了其中的商机，推出了一款名为《目标：叛徒》（Target：Renegade）的游戏，赤裸裸地模仿了《双截龙》初代。而这款山寨游戏之后又被盗版商 HACK 为了《双截龙Ⅳ》。所以我们在玩的时候才会觉得这个游戏确实有点像《双截龙》，实际素质却连初代都不如。如今回想起来，只有飞腿踢摩托车还算是有点印象了。



■《目标：叛徒》的封面

原汁原味的正宗4代

2017 年 1 月 31 日，正宗的《双截龙Ⅳ》终于推出。只要是脑海中还残留着 FC 回忆的玩家，一定能第一时间将它和《双截龙Ⅱ》联系起来。被很多玩家狂喷的“敌人前后夹击却不同线”的 AI 表现，也正是 2 代的经典设定，更不用说那些和 2 代长得一模一样的杂兵喽罗了。不过毕竟是经过了近 30 年的风雨，游戏的表现力还是加强了很多，比如同屏人数、新增的招式等。特别有意思的是爬塔模式，可以解锁敌方角色，甚至能用敌方角色去打故事模式。而幻影李兄弟、2 代最终 BOSS 等过去特别想用的角色也终于可以使用了。可惜的是 1 代最终 BOSS——机枪手威利，以及 3 代最终 BOSS——克莉奥佩特拉，依然不能使用。



风不定，人初静，明日落红应满径

从《仁王》谈《黑暗之魂》类硬核游戏

如果说《黑暗之魂》开创了一类“受苦游戏”的先河，那么《仁王》的出现便对这类游戏进行了新的诠释与改进。而纵观这两款游戏的开发历程，都是如同游戏本身一般，历经坎坷但终获成功。如果说玩家们在之前的时代里还在追求快餐化体验的话，那么《黑暗之魂》与《仁王》便掀起了一个受苦与挑战并存的全新时代。而作为新时代的弄潮儿，这两款跨时代的游戏又有着自己怎样的故事与理念呢？

乱花迷眼

纵观近年来的国内外的游戏产业，便不难发现无论是在玩家群体，抑或是在游戏开发商与发行商之间，却是存在着一种表面看起来似乎矛盾不已，但却又真实存在着的现象。

这种现象大致便是可以归结为现今玩家群体的逐渐低龄化与游戏体验的日益就如同那晋陶潜陶渊明笔下的《五柳先生传》之中所形容的“好读书不求甚解”一般的囫囵吞枣般的“快餐化”。很多曾经从儿时时代便开始接触游戏的老玩家现如今已然踏入“而立之年”，与现如今的很多年纪弱冠的新晋玩家一样，由于生活条件与经济能力今非昔比，与日俱进，进而支持正版的意识，也愈发的强烈起来。虽然这是一种玩家群体素质有着显著提升的喜闻乐见的对于游戏开发商与玩家群体都是相得益彰的好事，但是大都的玩家却发现自己现如今即便是真金白银的购入了大量的琳琅满目的各类游戏，但是似乎对于游戏的体验 则大都也是人云亦云的“浅尝辄止”一番，便就束之高阁，不甚了了了，也便是说虽然现如今的游戏“乱花渐入迷人眼”，但是却大都千篇一律，老生常谈之下，玩家却也很难如同往昔一般的，为了那最纯真简单的快乐，沉迷其中了。



而现如今的游戏开发商也更是面临着如此的窘境，见多识广，早已非是曾经的吴下阿蒙，一台FC几个人轮换着玩却依然还乐此不疲，津津乐道有余的玩家，现如今基本有了支持自己所喜爱的主机平台以及正版游戏的能力与观念了，而对于游戏的品质与内容，则更是如同那每天清晨之中早市之上的家庭主妇对于那菜摊之上的蔬菜果肉一般的，锱铢必较起来。而近几年来由于日本整个游戏行业内部逐渐开始进入了暮年时代，曾经的那就犹如中国春秋战国时代的“诸子百家争鸣”的好作品层出不穷从而让玩家如数家珍一般的津津乐道的年代，也是早已是如同昨日黄花一般的一去不复返了，但就是去年之中好莱坞著名的宅男导演，曾经执导过《刀锋战士2》、《地狱男爵1》、《地狱男爵2》、《潘神的迷宫》、《环太平洋》的吉尔莫德尔托罗，就因为日本著名的游戏公司科乐美对小岛秀夫的不公正待遇以及取消了其也有参与制作的一经推出便获得玩家与媒体赞誉不断的《寂静岭PT》，从而直言不讳爆出了以F字母为开头的粗口，丝毫不顾及其公众人物的形象，而一时间科乐美也是成为千夫所指的众矢之的，完全成为了媒体与玩家口中的只顾那经济利益，而全然不顾及游戏品质的唯利是图的商人行径，更是有玩家调侃科乐美也是自那所谓在业界早已是声名在外的，有着“手游大厂”之称的史克威尔艾尼克斯之后手游界的后起之秀。





西汉著名史学家司马迁曾经在《史记》之中说过“天下熙熙皆为利来，天下攘攘皆为利往”，运营游戏公司并非是在游戏行业之内做慈善，如人饮水，冷暖自知，追求足够的所谓“第九艺术”的游戏的艺术性与兼顾作品的销量，这本身就是一种“鱼和熊掌不可兼得”的极难完成之事，尤其是在面临着早已变成了现如今每个人手中所必不可少之物的移动终端的手游的强烈冲击下，对于商人而言，究竟是陪着本赚吆喝，打落了牙齿合血吞下亦或是从善如流，横眉冷对千夫指的也去分的那逐渐正在做大的蛋糕一块，结果自然是显而易见的，只是这样的结果对于传统的玩家以及传统的游戏产业而言，自然不能够算是幸事一件了。



不过所幸2016年对于玩家而言，无疑是令人尤为惊喜的一年。这种忽如而来的惊喜之情，虽然不似那宋代诗人陆游在听闻得那前线的捷报之后的“漫卷诗书喜欲狂”般的，也丝毫不亚于那一众日本的漫画的忠实拥趸在有朝一日听闻那早已臭名昭著的富坚义博忽然因为麻将而破产，又与那收入不菲的同样作为著名漫画家的武内直子婚姻破裂从而走投无路，不得已之下开始了专心致志的久违的连载起来。而2016年之中，虽然一众玩家心头有着那在2015最后一个季度所发售的众筹而来的同样也是身为老牌制作人的稻田润二的《神威9号》，无论是在口碑亦或是销量之上，都惨遇了失败而造成的阴霾，但是念2016年年初之时由FromSoftware制作的《黑暗之魂Ⅲ》却是无疑给

了一众玩家一剂强心剂，而在 2016 年之中，更是有着号称“十年磨一剑”的在国内外均有众多望眼欲穿的粉丝的《最终幻想 15》的发售之后，那曾经在 PS2 时代，仿佛就如同那“吹面不寒杨柳风”般存在的《ICO》与无论是在场景的视觉效果之上与玩法的独创性之上，都让人拍案叫绝的《旺达与巨像》的精神续作，同样是被玩家们戏称为“有生之年”的早在 PS3 时代便宣布开发而几经波折，最终发售的《最后的守护者》，更是让很多玩家在得偿所愿之下，便不由的翘首以盼那同样可以称之为“有生之年”的，早在 2004 年时分，便对外宣布进行开发的而在今日也终于定档 2017 年恰逢中国的传统春节的尾声发售。



其实若然提及《仁王》，这款在 2015 年又宣布依然在开发，确定会登录 PS4 平台的作品，在近年来的宣传之上，也是大有着借了大红大紫的“《黑暗之魂》系列”作品的东风，甚至于很多玩家在抢先体验了游戏率先放出的两个诚意满满的试玩版之后，更是大呼这简直就是那“日本战国版”的和风化的《黑暗之魂》了。

灵魂初始

正所谓“曲高者尔合者寡”，是以能欣赏阳春白雪者，毕竟还是少数，而在游戏业界内，因为“曲高而和寡”落得最终与其所属的游戏公司不欢而散，甚至于对薄于公堂之上的游戏制作人，更是比比皆是，而诸多的那叫好不叫座的作品，虽然在口碑之上赚了个满堂喝彩，但是在销量之上却是难以入目，这无论是对于一心追求作品品质的制作人而言，抑或是那些忠实的玩家而言，也是令人无语凝噎的一件尴尬之事，姑且不论最近那出走于曾经就职多年，并一手缔造了“《潜龙谍影》系列”辉煌的小岛秀夫，单就是曾经因为制作理念与上层有所分歧而一怒之下出走的前“生化危机”之父，更是在近年来也开发了口碑与销量皆属上乘的《恶灵附身》的三上真司，便也是活生生的例证，而小岛与三上的境遇与离职之后的处境，也能够算是差强人意，至少比之曾经风光无限，现如今却始终拿不出一个堪比曾经作品的曾与老东家因为“桃色事件”而最终对簿公堂之上的板垣伴信等人而言，已然能够算的是幸运了。

而《黑暗之魂》这种反其道而行，注重死亡惩罚机制与有着极其不友善的新手体验的游戏，确实能够在近年来被诸多的玩家口口相传之下，以至于大获成功，实乃是游戏业界不可多见之怪哉奇事了。

早在 2009 之时，彼时 FromSoftware 内的宫崎英高还名不见经传，他既没有如同板垣伴信那般令人过目不忘的仿佛死亡金属乐歌手一般的潇洒飘逸的长发与一脸的岁月蹉跎所并存的外形，也没有如同《如龙》的制作人名越埝洋那般曾经有着日本雅库扎的丰富社会经历的成熟与历练，这个就外貌之上乍看之下也颇有着好莱坞宅男导演吉尔莫德尔托罗的那般书卷之气的制作人，却仅仅凭借着对于游戏的爱好，以及对于日本著名漫画，同样也是漫画界之内连载了二十余年而至今完结遥遥无期的漫画《剑风传奇》的热爱，在一连经过了诸如《国王密令》等偏重于硬核玩家游戏的体验的游戏开发工作之后，于 2009 之时 联合了索尼旗下的 SCE，一同制作了《恶魔之魂》这款当时作为一个新的游戏 IP，并作为了默默无闻的 PS3 平台的独占游戏。



《恶魔之魂》这款游戏至今在很多万花眼中都是别致的游戏，在彼时日本游戏业界虽然已然是面临“强弩之末”之境，但依然是“百足之虫死而不僵”之年时，自然不出所料的就如同那平静湖面上偶然落入的一颗落花一般，只泛起了片刻的涟漪，很快就销声匿迹了。似乎这款独树一帜的游戏，就会如同那游戏史上的匆匆昙花一现的游戏一般，就此被埋进历史的尘埃之中了，而彼时的日本权威的游戏媒体 FAMI 通，也更是给出了 29 分的低分，更是评价这款游戏“难度过高，完全不知所云”。只是令 FAMI 通所不曾想到的是，这款游戏在发售之初，虽然在日本等地的口碑不尽如人意，或许是没有引起更多的关注，但是中国人总是教育后辈时所有的一句“是金子在哪里都会发光”的一般，事实证明怀才不遇的人，总是不如不孕不育的人数更多的。《恶魔之魂》做了所谓的“墙内开花墙外香”，虽然在日本鲜有玩家以及媒体关注，但是却在欧美获得了玩家的一致好评，诸多欧美的玩家与游戏媒体，纷纷不吝惜于自己的赞美之情，对这款有着中世纪背景设定的奇幻题材的游戏，大加赞赏之下，终于也是逐渐获得了日本以及国内玩家的关注。虽然游戏的上手难度极高，且对于玩家的死亡惩罚甚至于达到了严苛的程度，但是《恶魔之魂》那精巧的游戏关卡设计与各具特色，有性格鲜明的人物设定，再辅以那扑朔迷离，又不知不觉的会让人脑回路大开，引起无限遐想的剧情，让一众的玩家在度过了最初的不适之后，反而就如同那“斯德哥摩尔综合征”的患者一般，欲罢不能了。

著名的物理学家牛顿曾经说过“我的成功是因为我站在了巨人的肩膀之上”。而由于《恶魔之魂》



的备受好评，“《黑暗之魂》系列”的发售，也便是顺理成章了，还是依然遵从宫崎英高那丝毫不对玩家作出任何妥协的设定与极高的游戏品质，自然而然，便是将这样一个没有任何基石与前车之鉴可言的新的游戏类型，变成了世界玩家都为之津津乐道，乐此不疲的知名系列了。而宫崎英高更是在 2014 年，一鼓作气的推出了不同于“《黑暗之魂》系列”的中世纪背景而改为了以维多利亚时期的风格为主再夹杂以各类暗黑猎奇的克苏鲁设定的《血源诅咒》，更是获得早已习惯了这种在无尽的死亡与摸索之中逐渐变得强大起来的游戏类型的玩家的一致好评，可谓是将这《黑暗之魂》的这一类的游戏的发展，推至了顶峰。

正是由于近年来“《黑暗之魂》系列”游戏的从星星之火，最终演变而成了愈演愈烈的燎原之火之势的迅猛劲头，使得似乎曾经找寻不到开发方向的《仁王》，也有了珠玉在前的前车之鉴了。

那号称为“十年磨一剑”的《最终幻想 15》最初放出令一众玩家都兴奋不已的消息之时，乃是在 2006 年之时，而《仁王》在最初透露出风声之时，却是还要早上 2006 年方才公布出星星点点的难以窥见其庐山真面目的《最终幻想 15》还要早上两年之久。

鬼怪再现

《仁王》的初露峥嵘之时，还是在那 2004 年的 10 月之时，彼时的 KOEI 举办了一场发布会，并在发布会上言之凿凿的宣称将与黑泽制片公司合作，共同进行将那蜚声于国际影坛的日本著名导演黑泽明所遗留下来的手稿进而改编为电影作品“鬼”的制作计划，影片将预定于 2006 年内公开上映，并预定与电影同步于 PS3 平台上推出同名游戏作品。而这部作品名为“鬼”的作品则是由 1998 年去世的蜚声于世界影坛之上的大导演黑泽明于电影“乱”的剧本大纲中所遗留下来的手稿，再经由其子黑泽久雄经过大幅的改编扩充而来。而“鬼”的故事背景设定为日本战国时代，主要讲述那雄踞一方的某诸侯与外国女性所生，金发碧眼，有着名为“鬼”外号的男主角，于战国时代的战场上之上叱咤风云，同时又行那斩妖除魔之事的故事，并在隔年的 2005 的 E3 之上，确定了这款作品的名称《仁王》，称其是为 PS3 保驾护航的一款以战国时代为



背景的大作，并惊鸿一瞥的放出了短短一分钟有余的游戏内容的预告片，只是就此之后，这款名为《仁王》的游戏，就如同日本神话之中那树林之中每每“神隐”之后，就再也难得一见，如同人间蒸发的孩童一般，再也杳无音信了。

时光荏苒，光阴如梭，就在众多玩家与媒体将这款名为《仁王》的游戏视作是游戏开发商联合主机厂商乃是为了噱头而为玩家凭空画出的一张镜花水月之中的大饼之时，2010 年早已更名为 KOEI TECMO 的 KOEI 却毫无征兆地于东京电玩展上宣布，五年之前便已公布的《仁王》即将在 PS3 平台上复活的消息，而原先的制作团队将会和以“《忍者龙剑传》系列”著称的著名制作小组 Team NINJA 团队以及其制作人一起协力共同开发这款游戏，但是就如同五年前的那则昙花一现，便再无后继的吊人胃口的新闻一般，在公布出了这则新闻之后，KOEI 便是似乎又选择性地遗忘了《仁王》这款游戏了。直至 2015 年之时。

就当众人又以为早有前科在身，“二进宫”之后依然意犹未尽的 KOEI 是放出引人耳目的烟雾弹之时，却惊喜地发现，似乎这款同样是“十年磨一剑”的作品，此番真的是动了真格的，笃定会在 PS4 平台之上发售了，而其后曾经那因为《忍者龙剑传 3》以及“《忍者龙剑传西格玛》系列”而被一众玩家总是拿来与作为《忍者龙剑传》之父的板垣伴信而做出种种比较而更因为《忍者龙剑传 3》那不堪入目的素质而悲伤骂名的，素有着“小弟”称号的制作人早矢仕洋介，更是一连为玩家推送了《仁王》的两个版本的试玩版，玩家们这才相信，原来《仁王》真的离他们近在咫尺了。

其实从早先《仁王》的宣传手段以及所接二连三放出的 DEMO 之中，就可见一斑的发现《仁王》在这十年的开发之中，还是或多或少的借鉴了《黑暗之魂》的设定的。

首先《黑暗之魂》被称之为 RPG 而非是 ACT 很重要的一个原因便是在《黑暗之魂》之中，玩家会有着“体力槽”的这般设定，而正是这种根本性的设定，就导致了“《黑暗之魂》系列”与传统的《忍者龙剑传》、《鬼泣》、《战神》等 ACT 游戏的在本质上的区别，可以说“体力槽”的设定就如同孙悟空头上的紧箍咒一般，将玩家那强烈的进攻欲望与曾经熟稔于心的种种 ACT 的进攻套路，完全禁锢住了，通常情况便是一个通玩 ACT 的玩家，在初次接触“《黑暗之魂》系列”之后，便发现曾经那飞天遁地，人挡杀人，佛阻杀佛，能用手中的武器华丽地解决任何阻挡于自己通关道路之上的主角，此时此刻，却是如此的孱弱与不堪，几刀几下，或是运用盾牌抵挡几次攻击之后，便会气喘吁吁来，从而被那似乎有悖于常理的能力远远凌驾于主角之上的敌人轻松的斩于刀下。可以说，《黑暗之魂》正是由于“体力槽”的设定，才使得这款 RPG 游戏有了更多的策略性与养成性，玩家也不再像以往而造成的思维定式一般的，大摇大摆的一路肆无忌惮的搜刮而前行，却更多了一种亦步亦趋的胆战心惊的独特的游戏体验。

《仁王》便是借鉴了这一种《黑暗之魂》的游戏理念，金发碧眼的主角威廉，原型乃是日本历史之上赫赫有名的德川家康时期的第一名来自于他国的日本武士，三浦按针。而按针，本就是一种作为古时航海之用的用具，三浦按针也为德川家康时期的幕府与英国的通商，做出了不可磨灭的贡献，而威廉，也本就是其原本的名字。所以就如同卡普空的《鬼武者》之中的主角明智左马介的原型乃是明智秀满一般的，皆是在历史上确有其人的。现如今很多的玩家，由于另一款游戏《巫师》的大行其道之下，而对《仁王》主角威廉的外貌颇有些似曾相识燕归来的违和之感，但是《仁王》的设定，确实与“《巫师》系列”风马牛而不相及的。



迥异于同样时代背景为日本战国时代的《鬼武者》的那般在动作的表现之上的无愧于卡普空“动作天尊”名头的酣畅淋漓，《仁王》就严格意义而言，也并非能够算是动作类的游戏，其中因为加入了《黑暗之魂》之中类似于“体力槽”一般的设定，会迫使玩家在做出进攻之时心有忌惮，而并非肆无忌惮地不管不顾地乱砍一气，合力的规划“体力槽”的设定与做出相应的举动，才能够有效的避免“落命”的结局，而《仁王》对于主角的弱化，更是显而易见的如同《黑暗之魂》之中主角的孱弱不堪的，尤其是在面对着种种日本那独有的鬼怪文化之中出师有名的层不出穷的鬼灵精怪之时，更是尤为的明显，但是又迥异于《黑暗之魂》那略微让人有着些许不满的打击手感，Team NINJA 在动作方面的表现，则无疑是令人值得信赖，无论是打刀，亦或是锁链在物理攻击之上的表现，都是刀刀入肉，可圈可点，令人满意。尤其是 Team NINJA 创造性的在《仁王》之中加入了能够瞬间将体会恢复的“残心”系统之后，就使得《仁王》这款游戏，在动作方面，相较之于《黑暗之魂》，就颇有些“青出于蓝而胜于蓝”的意味了，眼疾手快的玩家，若然能够熟练地运用好“残心”系统，那么在面对多个敌人的进攻之时，也能够游刃有余的酣畅淋漓的进行华丽的连续技，而非是只能够如同“石头剪刀布”一般的龟缩在盾牌之后等待时机。这就将《仁王》这款游戏的游玩方式大大的增强了，可给予了玩家“条条道路通罗马”的更多的游玩方式，而非传统的《黑暗之魂》之中的或是更多的以寻找破绽的方式来击败敌人，而《仁王》在动作方面无疑是更为爽快与多样性的。



不同于《黑暗之魂》那虚构而出的黑暗幻象的风格，《仁王》之中的大都角色与出场的人物，都是历史上赫赫有名之辈，诸如石田三成等人，也都有着属于自己的戏份，这难免就让玩家能够有着更深刻的代入感，不自觉的为游戏之中人物的命运，牵肠挂肚起来。

《黑暗之魂》的制作人宫崎英高宣称“《黑暗之魂》系列”的故事已然就此完结了，但他却不会停下脚步，将会继续开发能够超越该系列的作品，而宫崎英高的这一举动，无疑也是十分明智的，毕竟“《黑暗之魂》系列”作品现今已然出了三部，就如同那《左传》之中所云的“一鼓作气，再而衰，三而竭”一般。虽然“《黑暗之魂》系列”的三部曲以及《血源诅咒》在玩家之中已然打了深厚的基础，也奠定了为数不小的一众忠实的拥趸，但是近几年来类似于《黑暗之魂》类型的作品层出不穷，大都也是打着《黑暗之魂》类“受死”的旗号，但是质量却也是良莠不齐。更何况玩家在接触的这类时日久了之后，便也难免的会心生倦怠起来，从而导致对作品的不满与提出的更高的要求来，故而宫崎英高选择了急流勇退，无疑是高瞻远瞩，有着极为明智的眼光存在的。

而《仁王》在借鉴了《黑暗之魂》的设计理念之后，选择在这一时间发售，几家欢喜之下，又有几家愁，虽然有着一众那对于《鬼武者》久久期盼而不得只能改换门庭改用《仁王》来一解其忧的，也有那《黑魂之魂》的忠实拥趸不屑一顾的认为《仁王》仅仅只是披着一层日本战国时代的外衣而已，但是其本质却是挂羊头卖狗肉的换汤不换药罢了。不过我倒是窃以为就目前游戏发售之后玩家们的体验而言，《仁王》本身的游戏素质还是毋庸置疑的，虽然总有着那么《黑暗之魂》的似曾相识的感觉，但是他山之石，可以攻玉，游戏本就是一个相互借鉴进而共同进步的第九艺术，而玩家需要的，只是好的游戏作品。

文：青藤门下走狗　编：余烬



拨开终章之序幕 愿心成为指引之键

《王国之心 2.8 终章序幕》虽然只是道带了甜点的冷饭，但毕竟从 2012 年《王国之心 3D 梦降深处》后便再无任何新作（页游手游除外），这次新内容虽少，却已经让一票粉丝们吃得分外香甜。由于高清重制的《梦降深处》并没有新增要素，因此剧情方面的看点主要还是集中在讲述阿库娅黑暗世界冒险的《梦中降生 0.2 断章》，以及发生在百年以前有关键刃大师和键刃战争的《王国之心 χ Back Cover》。

虽然游戏流程和 CG 影像都很短，但其中所包含的信息量却不少，尤其是对于没有玩《王国之心 χ》和《王国之心 解放 χ》的玩家来说，可能难以立刻消化。当然，我并不是说玩过那两款作品就能将前因后果了然于胸，毕竟解开一个谜题的同时又挖下数个大坑才是这个系列的特点，本作也不例外。那么借着本次的《读游戏》，和各位分享一些本作中值得玩味的小细节，虽然不会有脑洞过大的猜测，但还是希望不要在之后的作品中被官方打脸啊。

《王国之心 χ Back Cover》

01

以纯CG影像来表现的《王国之心χ Back Cover》，主要讲述的是正篇百年前的遥远世代，大导师（The Master of Masters）与六名弟子相关的一些重要剧情片段。就时间线来说与《χ》及《解放χ》同步进行，剧情和演出上亦有交集。由于《χ/解放χ》中甚少提及五位导师具体背景，因此《Back Cover》算是进一步补完了整个大的背景设定。因此我们就先从七位主要角色入手。

七人与七宗罪

Square Enix 总喜欢找个拉丁语中的名词并变个形，以此来给游戏中的角色命名。或许是觉得这种做法比较有逼格，不过副作用就是这些组合怪异的名字越来越难记。当然也有一点好处就是，通过这种命名规律，我们可以挖掘出一些故事中未曾言明的蛛丝马迹，《Back Cover》中六名弟子也不例外：

路修（Luxu）来源于拉丁语中“luxuria”，意为“欲望”
古拉（Gula）来源于拉丁语中“gluttony”，意为“贪食”
艾娃（Ava）来源于拉丁语中“avaritia”，意为“贪婪”
阿塞特（Aced）来源于拉丁语中“acedia”，意为“懒惰”
艾娃（Ira）来源于拉丁语中“ira”，意为“愤怒”
因维（Invi）来源于拉丁语中“invidia”，意为“嫉妒”

六个人的名字都来源于拉丁语单词中七宗罪的变型，当然，还少一个人。不过别忘了，游戏中大导师和路修说过这样的话——“虽然只有六名弟子，不过算上我就是七人了”，显然，他自己对应的就是七宗罪中最重的一条——傲慢，拉丁语写作“superbia”。如果按照其他六人名字的变形方式，大导师的名字很可能是 Super，听着倒是很霸气。而当我们放大大导师交给路修的神秘箱子后，可以清晰地看到上面写着“X-super”，也是一个有力的佐证。



或许是黑兜袍的发明者？——大导师



大导师在游戏中无疑是最神秘的角色，不仅仅是因为他穿着那件几乎等同于《名侦探柯南》里“黑色紧身衣”的黑兜袍，时而轻佻时而沉稳的个性，也使他更加让人捉摸不透（杉田智和立功了）。

大导师的眼睛能预见未来，并由此写下了“记载未来”的预知书。根据他的预言，世界将迎来键刃战争并最终被黑暗所笼罩。他赋予了六名弟子不同的使命，并将预知书的副本交给其中五人（唯独少了记载着背叛者的那一页），不过其目的

并非是为了拯救世界，因为真正的重点在于"被黑暗吞噬后，也就是预知书之后的世界"，毕竟既然结局是无法改变的，那么"之前的世界如何已经不必再考虑"。

在安排好"后事"之后，大导师就如同他自己所说的那样，在某个时刻突然从这个世界中凭空消失——不是死去，也非离开，而是如同人间蒸发一般，直至键刃战争爆发，也再没出现过。

独角兽之假面——伊拉



伊拉优秀、沉稳、有着强烈的责任感。正因为这样的特质，大导师选择他作为接班人。伊拉的使命就是在大导师消失后，以领导者的身份继续引导另外四人。即便被告知世界毁灭的预言目结局无法更改，伊拉仍不忍心"眼睁睁地舍弃与未来联系的所有人"，坚信一定有避免键刃战争并拯救世界的可能性，在大导师消失后，日复一日的研究着预知书的内容。

作为一名领导者，伊拉的品性毋庸置疑，即便阿塞特平日里与他有过激烈的冲突，但在阿塞特身负重伤且孤立无助时，他还是伸出了援手。但能力上却难以称得上合格，缺乏应有的魅力与魄力。不仅没有在引导方面展现出任何的作为，行事手段也不甚高明，当然这与他过于死板且不善交际的性格有关。尤其是在"背叛者事件"处理上，正是由于他过于生硬而唐突地提出质疑，导致同伴们开始互相猜忌，并最终失控，成为了引发键刃战争的导火索。

蛇之假面——因维



大导师给予因维的使命，是希望品性高洁的她公正地对其他4人进行监视。这并不是什么光彩的任务，但从因维的态度中可以看出，她对大导师怀着坚定不移的信任、或者说信仰，是一名过于"狂热"的信徒。

因维坚决反对不同阵营的结盟，因为打破五个势力间的平衡是大导师所定下的禁忌。因此她不仅坚决拒绝了阿塞特的结盟请求，更是推波助澜地瓦解了阿塞特与古拉的联盟关系，这加剧了阿塞特与她的对立。而她坚信大导师的预言，包括背叛者一事，因此当阿塞特质疑大导师的想法时，她甚至不惜兵戎相向。

虽然有着坚定的信念，但原本应该独立而公正地进行监视的她，种种行为显然都违背了大导师赋予的使命——她一直偷偷地将消息透露给伊拉，甚至于在古拉身受重伤时，仍然向伊拉告知了古拉的藏身之处，目的就是为了能够取回古拉所拥有的"失落之页"。如果说伊拉是键刃战争的导火索，那么因维更像是让事件加剧的催化剂。

熊之假面——阿塞特



阿塞特是不择不扣的行动派，或许才能并非顶尖，但是敢于将想法付诸行动，即便做法并没有经过深思熟虑，也正是因为这样的性格，大导师赋予了他辅佐伊拉的使命。当然从影像中大家都看得出，阿塞特迫切地希望自己的实力能够得到承认，更希望能够肩负起领导者的责任。不过确实，他这样的性格更适合当一名副手，既是对领导者的督促，也能形成互补，从另一个方面来思考和解决问题。

虽然举止粗莽，但实际上他是最重视同伴的，这也是为何他无法容忍因维作为监查者的失职，以及打一开始就知道背叛者存在却一声不吭的古拉。在背叛者事件发生后，他希望大家能够联合起来，展现出了比伊拉更高的行动力，或许这才是能够避免键刃战争的正确做法。不过对于力量上的追求以及太过冒进的行为，反倒使他成为了第一个被怀疑的对象，尤其是与因维的战斗中使出了"X"状的斩击，让躲在一旁观察的古拉认定他就是"失落之页"中描述的拥有异端之印的背叛者。从始至终，阿塞特都像是一个到处"躺着中枪"的悲剧角色。

狐狸之假面——艾娃



大导师弟子中年龄最小的预言者，即便看不清容貌，却仍然能够从她的神态和动作上感受到小女生活泼而可爱的一面。然而令人意外的是，从大导师对待每个弟子的态度和说话语气上来看（路修除外），艾娃是唯一得到大导师绝对信任的弟子，也被赋予了最终要的使命——组建独立于预言者阵营外的秘密组织"蒲公英"，从各个阵营中挑选出意志坚定且具有潜质的键刃使，以特殊的方式训练他们，避开键刃战争，前往外面的世界旅行。

目前来看，艾娃几乎是唯一一个从始至终都坚定贯彻着自己使命的弟子（路修除外），且不被情感所左右。无论其他人四人如何对立，无论事件如何恶化，她都尽可能避免卷入其中，一心为组建"蒲公英"而准备着，使用自己擅长的幻术考验各个阵营的键刃使。当阿塞特提出结盟的请求，她不想打破禁忌而拒绝，当古拉提出想合二人之力召唤王国之心并让大导师回归时，她依然没有答应，即便大伙儿都看得出她对古拉怀有超乎寻常的情感。

豹之假面——古拉



和艾娃年纪相仿，古拉也是非常年轻的预言者，虽然战斗实力稍弱，却有着超越其他四人的聪明才智。大导师把预知书中记录着背叛者的那一页单独交给了古拉，希望他通过其中的线索暗中调查并找出真相，而古拉也敏锐地意识到，大导师之所以赋予每个弟子不同的使命，其中一个重要的原因便是希望能够借此判断每个人的具体行动是否和他们的使命产生偏差，从而露出破绽。

虽然古拉才智过人，但心态却和他的年纪一样不够成熟，导致其行动的轻率与反复无常。仅仅因为阿塞特使出了X状斩击，他便认定那是失落之页所描述的"异端之印"，判断阿塞特是背叛者，而且明知自己实力上的差距还发起挑战，结果自然是伤痕累累。

由于自身使命的驱动，使得古拉比其他人更迫切地想找出真正的背叛者，他带着秘密躲在暗处观察，并不与其他人有过多的交集，因为正如大导师所言——不能相信任何人。但越是聪明之人、越是了解更多的真相，反而无法遍观全局，容易陷入误区而迷茫，草木皆兵。最终无法参详失落之页的他，既无法坚持自己的使命，也不愿与他人分享秘密，而是自暴自弃地选择走上召唤王国之心的极端，寄希望于打破禁忌让消失的大导师回归。引发键刃战争并非他的本愿，但这种行为正式打破了阵营间的平衡，成为世界终结的前兆。

黑兜帽2号——路修



所有弟子中最为神秘的路修，在《Back Cover》中有着重要的戏份。无论是如出一辙的服装，获得键刃"No Name"的资格等，都昭示着他与大导师之间有着更紧密的联系。比起伊拉，其实路修才是真正意义上的"接班者"，他带着大导师的"眼"旁观这个世界变化，并朝着之后的时代前进，成为了预知未来的关键。他不需要预知书，因为他就是预知书本身，而从系列的其他作品中我们已经可以确定，他顺利地完成了传承键刃的使命，并在漫长的岁月中与关键角色赛阿诺特联系在了一起。

看键刃，猜身份



No Name的起源

在《王国之心》的设定中，键刃与使用者内心的联系非常紧密。而这么多部作品玩下来后其实不难发现，一把键刃仅仅是从外观上，就已经能很大程度地反映出相应角色特点与信息，从而让我们揣测出其真实身份或是故事背景，管他黑袍盔甲加身，键刃可是不会说谎的。

在《梦中降生》中，光头赛阿诺特所持的武器为带有山羊标志的黑色键刃"No Name"，这把键刃的起源正是大导师。

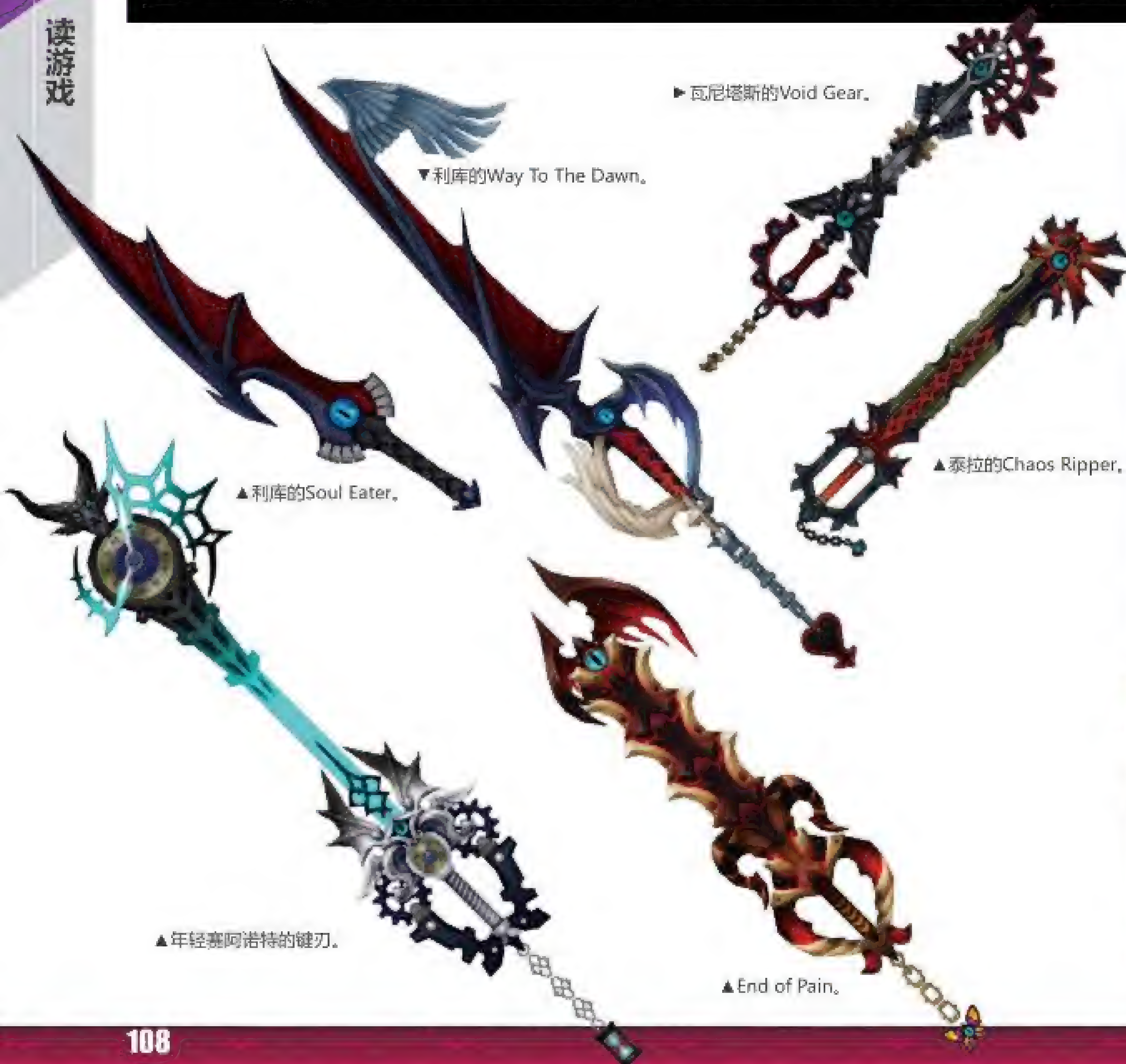
大导师之所以能预见未来，根据他的说法，是因为将自己的一只眼睛嵌在键刃"No Name"上，并交给了弟子路修，这样随着键刃的代代传承，他便能目睹未来的发展。而根据野村在访谈时的说法——No Name并非锻造而成，更像是由大导师从自己的心中提取出来的。《梦中降生》的赛阿诺特报告书指出，键刃分为"光之键刃"、"暗之键刃"和特殊的"心之键刃"（由纯粹的光之心所构成"）。因此，No Name极有可能是从大导师内心黑暗面产生的"暗之键刃"，毕竟山羊在西方的宗教和神话中往往代表着恶魔。

TIPS：键刃之"眼"

"No Name"上的眼睛并非装饰，而是为了观察未来的关键，这个有趣的新设定让系列的各个作品有了新的联结点——键刃之"眼"。

在目前所有的系列作品中，包含No Name在内，一共有七把带有"青色眼睛"的键刃，其他六把分别是利库的"Soul Eater"和"Way To The Dawn"、瓦尼塔斯的"Void Gear"、泰拉的"Chaos Ripper"、年轻赛阿诺特的键刃以及索拉和利库在《梦降深处》中可以获得的"End of Pain"。除了"End of Pain"比较玄学以外，这些带有"眼"的键刃也因此都能够有合理的解释——泰拉的黑暗力量某种意义上传承自赛阿诺特，两人后来更是在肉体和心灵上纠缠不清（误）；而利库则是泰拉在机缘巧合下"钦定"的接班人，也曾经在肉体与心灵上和赛阿诺特的无心纠缠不清（光头，瞧你造的孽）；而瓦尼塔斯则由赛阿诺特亲手创造；至于继承了No Name的光头本人更不用说。正如大导师所期望的那样，这些人都以不同的形式继承到了这份力量，并统统成为了观察未来的"眼"，从《梦中降生》到《梦降深处》，一切的一切，相信通过这些键刃，所有的故事大导师已经了然于胸。

另外，不知道大家是否注意到一点：七把带有"眼睛"的键刃、七位光之守护者、七位光之公主、七个光之碎片、七宗罪与七个远古时代的键刃大师……如果其中不是有什么特别的联系，那么实在难以想像野村到底是有多喜欢"七"这个数字啊。



▶瓦尼塔斯的Void Gear。

▼利库的Way To The Dawn。

▲泰拉的Chaos Ripper。

▲利库的Soul Eater。

▲年轻赛阿诺特的键刃。

▲End of Pain。

没有键刃之人？

拥有"暗之键刃"并不代表着大导师就是反派，毕竟大多数人的心中都是光明与黑暗并存（当然No Name在赛阿诺特手上时基本都被用来干坏事了）。只是这里有一点值得玩味的是，大导师和其中五位弟子都有代表着各自形象的"动物"键刃，唯独路修除外。

基于这几把动物键刃在造型上的相似性，如果我们假设五名弟子和大导师一样，都是从自己内心提取了键刃，那是否意味着没有自己键刃的路修是因为没有"心"呢？我们都知道，当一个人的心被黑暗吞噬后，心与肉体便会分离——心堕入黑暗变为无心，肉体则进入光与暗的狭间变为无存。如此一来，没有心的路修便是无存，这或许也能解释为何他的名字中有着代表着异端的字母"X"。



一个更大胆的假设

如果路修有可能是无存，那我们不妨再做一个更大胆的假设。从《梦降深处》中我们得知，首次进行时间旅行时，必须舍弃自己的身体。T-赛阿诺特当年自己主动分离成无心“伪安塞姆”和无存“杰姆那斯”，其中伪安塞姆不仅在策划获得七公主纯粹的光之心，也由于舍弃了肉体而具备了穿越时空的条件和能力，并返回《梦中降生》之前的时间点，将未来的全盘计划告知青年赛阿诺特，之后青年赛阿诺特才正式从命运岛启程，开始着手准备召集真·十三机关。

让我们反观《Back Cover》，大导师总是在强调自己有可能会“消失”，这意味着他既不是死去，也不是离开去往别处，而是在某个时间点彻底抹去自己在这个世界的存在。那么什么样的方法或事件能够达到这一效果呢——时间旅行正是非常合理的解释。而如上文所说，首次进行时间旅行需要舍弃肉体，如果大导师真的是因为进行时间旅行而消失，那么他就必须成为无心。两个穿着黑袍的家伙，一个有可能是舍弃了肉体的无心，一个有可能是没有心的无存，真的是巧合吗？

当然还有另外一种假设，大导师极有可能就是来自未来某个时间点的角色，因此他才会知道“世界将爆发键刃战争，并归于黑暗”的事实。



然而奇怪的是他仿佛胸有成足能看穿一切，但在细节之处却显得模糊不清，关于存在背叛者一事，他只是给出了一些暧昧不清故弄玄虚的线索。那么有没有可能他唯一的目的就是保证键刃战争的发生——五名弟子的使命、记载着背叛者的失落之页、阵营间的均衡、制造出圣灵和梦魇，不过都是他看准每个人的弱点而设下的陷阱，事实上爆发键刃战争的源头，都来自于大导师的这些动作。他舍弃了所有人，唯独让路修作为一个旁观者，在确认键刃战争爆发之后，方才朝未来的时代前进。

失落之页——谁是背叛者？

六名弟子的剧情和介绍，被分别安插在《Back Cover》主线的各个阶段，而故事的核心在于——谁是背叛者？相信所有人看完CG影像后仍旧一头雾水，官方抛出了一堆线索并故弄玄虚，但直到最后也没有给出一个确切的答案。只是不断地告诉我们，有关背叛者的信息，都记录在预知书的失落失页中。



失落之页的内容，只有古拉知晓。结合《χ/解放χ》的内容，目前已知的信息有两条，都是由古拉亲口透露。

其一——拥有异端之印的人，是唯一能作为线索的记述。

熟悉系列作品的玩家肯定都知道，所谓异端之印便是“X”，十三机关的成员在无存化后，都往自己原本的名字中加入了“X”。因此名字中带有X的路修（Luxu）便成了头号嫌疑犯，毕竟他也穿着十三机关同款兜袍，但这线索实在浅显得令人不敢相信。第二个嫌疑犯阿塞特战斗中使用了X型斩击，但是从整体的剧情走向来看，这只是迷惑试听的障眼法。第三则是大导师自己，如果我们放大他交给路修那个神秘箱子，可以清楚地看到上面印着X-super的样式，相信这绝不是巧合。

其二——无法原谅不和、消极面对命运、追求力量而迷失、知晓真相却误读、擅自探求秘密，最终成为世界终结的契机。

五个关键的描述，不像是在说“某一个”背叛者，而更像是在暗示除了路修以外的五名弟子都是背叛者，结合他们每个人的所作所为，似乎都能一一对号入座。他们背叛了对方的信任、背叛了大导师赋予的使命（即便是成功组建蒲公英的艾娃，最终也参与了键刃战争），最终他们一起成为了这个世界的“背叛者”。

未来真的不可更改吗？

按照大导师的说法，未来是无法被更改的。不过在2015年E3上《王国之心3》的PV中，少年赛阿诺特和少年艾库拉斯在下棋时有这么一段对话——当赛阿诺特说：“光明将在那个地方被黑暗打败，这个世界的终末已成定局”，而艾库拉斯则回应：“若是这种败给黑暗的结局，那么我将会改写，光与黑暗不同，不仅仅是肉眼可见的东西，直到最后都是无法预料的。”言下之意说得很明白——借助于光的力量，一切皆有可能。如此看来，所谓键刃战争的结局无法更改，很可能是大导师自己所期望的结局罢了，并且由他一手促成。



“蒲公英”组织

“蒲公英”这个组织在以往的作品中并没有丝毫提及，组织成立和存在的目的，便是大导师赋予艾娃的使命——挑选优秀的键刃使，并用特殊的方法训练他们。被选中的成员们将避开键刃战争并开始旅行，如同蒲公英的种子一般，把光和键刃的力量流传至后世。艾娃确实尽职尽责地履行着自己的使命，从不同阵营中挑选出内心强大，不被黑暗所动摇的优秀键刃使，并将他们聚集在一起，前往特殊的空间进行训练，为世界终结后的旅行做准备。



然而蒲公英计划是否真的成功仍是未知数，起码我们在系列作品中，并没有看到其他键刃大师的传承，几乎所有的键刃使都是来自路修一脉。根据《梦中降生》的剧情，以及赛阿诺特日记中的记载，赛阿诺特和艾娃库斯先后被某位键刃大师在启程之地收为徒弟。而在2015年E3展的PV中，赛阿诺特询问艾娃库斯是否知道"键刃战争"，艾库拉斯表示曾听大师说起过，此时黑色键刃"No Name"便高悬于房间中。很显然，他们二人的师傅，那个"某位键刃大师"便是传承自路修一脉。之后赛阿诺特继承了键刃No Name，而艾娃库斯则继承了启程之地。既然如此，《梦中降生》中的主角三人，以及索拉、利库、凯莉这三位主角归根溯源，都是路修一脉的分支，蒲公英貌似并没有发挥出应有的作用。



当然，对于这个后补设定而挖的新坑，官方也不会轻描淡写地一笔略过。《χ》和《解放χ》最大的分歧点其实就在于，作为主角的玩家最后是选择加入键刃战争，还是选择加入蒲公英。在网页版的《χ》中，主角由于选择加入键刃战争而迎来终结（虽然最后呈现的是一个梦），而在手游版的《解放χ》中，则加入了蒲公英，故事也因此得以延续，按照计划将会迎来第二季的故事。野村哲也在访谈中曾说过，在《解放χ》第二季的故事中，除了原本就作为重要角色的艾菲梅拉与诗蔻蒂外，维恩图斯以及另外两人也会登场，他们5人将掌握了故事的关键，剧情会迎来巨大的变革。

这个脑洞瞬间又大得没谱，《χ/解放χ》的时间线与《梦中降生》可是相差100年以上，那么维恩图斯是如何穿越到100年之前的呢？比较合理的解释，是因为蒲公英的成员们在一个特殊的空间中进行训练，《梦中降生》之后沉眠于启程之地（忘却之城）某处的维恩图斯，或许是通过"梦境"与这个新的空间相连，而某种意义上作为一个知晓未来之人，维恩图斯与蒲公英成员之间的故事，瞬间就充满了无数种可能性，他会是另一个像"大导师"一般的存在吗？

艾菲梅拉



在喷水池边与艾娃交谈的少年，虽然在《Back Cover》中戏份不多，不过他与蒲公英的关系至关重要。艾菲梅拉是第一个对阵营间的竞争关系产生怀疑，并敢于打破禁忌独自展开调查的键刃使，在《χ/解放χ》中，虽然所处阵营不同，但他是第一个释放善意，并与玩家成为朋友的角色。这份坚强而纯真的品质被艾娃所看中，并让艾菲梅拉加入了蒲公英。

《王国之心 梦中降生0.2 断章》



按照野村哲也在访谈中的说法，没有索拉登场的《χ》视为0，那么《梦中降生》的时间点便为0.1，而这次《断章》的故事紧接在《梦中降生》之后，这便是所谓0.2的由来。其实在PSP版《梦中降生》的秘密影像中出现了0.5的数字，野村自己也表示本来是想把内容做到0.5，但为了照顾《王国之心3》的开发进度而没法实现。

虽然从数字上来看很靠前，但实际上《0.2 断章》的跨度非常的大，时间点横跨《王国之心1》与《王国之心2》。官方也给出了非常合理的解释——因为黑暗世界与现实世界中的时间流逝不同。虽然整个《0.2 断章》的流程只有3个小时，但阿库娅已经跨越了漫长的旅程。最后，阿库娅毅然决定回到黑暗世界中，或许就是觉得这样才能永葆青春吧（误）

既然灰姑娘的世界都能陷入黑暗，那么初代中大部分的迪士尼世界其实都可以轮流来一遍，就相当于与《王国之心1》并行的"里剧情"，最终与初代的结局为完美衔接，做成一款完整的作品合情合理。当然现在只能是一厢情愿的美好想法了，或许能够期待在《王国之心3》中有相关内容的体现，毕竟水姐这高清建模都做了，只用三个小时实在不划算啊（笑）。

关键时间点01 ——《梦中降生FM》秘密影像

《梦中降生 最终混合版》隐藏关卡后的秘密影像中，阿库娅在黑暗世界中看到灰姑娘世界中的城堡，露出了惊讶的表情，相信当时玩家的表情也是一样的，因为并不能确定故事发生的时间点。时隔多年之后，这个场景作为《断章》的开头并以焕然一新的姿态展现在我们面前时，只有一句话可以形容——"阿库娅，再次见到你真好"。





关键时间点02
——《王国之心》的结局

《0.2 断章》的结尾处，阿库娅和米奇通过命运岛的小门来到了黑暗世界一侧，而这里便是《王国之心》初代结局的时间点，利库和米奇选择留在“伪王国之心”之门的另一侧，才最终阻止了伪安塞姆的阴谋。只不过当时玩家以索拉的视角留在了光的世界，并不知道成功的背后有着阿库娅的帮助（当然这种后补的设定，估计当时连野村自己都没想过吧）。



关键时间点03
——《王国之心2》结局后

《0.2 断章》结局的影像，再一次衔接上了《梦中降生》的秘密影像，阿库娅来到了暗之世界的海滩，并与端坐于此的黑衣人相遇。这个黑衣人就是在《王国之心2》结局时，因大爆炸而被再一次卷入黑暗世界的 Diz（贤者安塞姆），只不过这一次他失去了记忆，忘记了自己因何而来，又将为何种目的而行动。但唯一没有遗忘的，是那个与整个世界、与所有人的心都联系着的少年的名字——索拉。

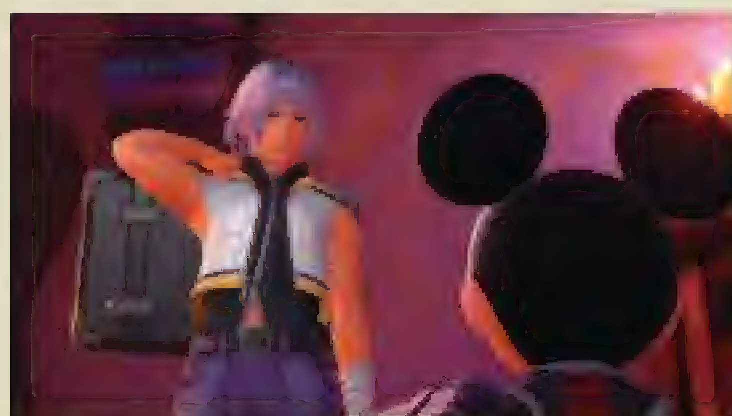




03 《王国之心3》，真正的故事才刚刚开始

根据野村的说法，《王国之心3》是赛阿诺特篇的结局，一切和他相关的谜题都会在《王国之心3》中揭晓，但前面这些大坑挖了一个又一个，实在很难想象要怎么在一部作品里一次说明白，或许只能依靠多线并进的方式。

从《记忆锁链》的初次尝试，到《梦中降生》和《梦将深处》，都采用了多角色的多线叙事方式，虽然这三部都不是正统序号作品，但按照《0.2 断章》结局影像的暗示，《王国之心 3》很有可能会继续延续这个特色。



故事线 1：利库和米奇搭档，前往黑暗世界中寻找阿库娅。他们从 Yen Sid 那里得到了可以免受黑暗侵蚀的装备，不出意外的话应该是类似于《梦中降生》中的盔甲。

故事线 2：凯莉与 Lea（阿克塞尔）二人则将在梅林的帮助下，进行键刃方面修行，毕竟虽然他们二人都有使用键刃的能力，但实际上却是缺乏经验新手。而且凯莉看上去对这位“前十三机关成员”仍有所顾虑，加强一下信任感还是很有必要的。



故事线 3：最后自然是索拉、高飞和唐老鸭这队黄金组合，为了能够顺利阻止赛阿诺特的终极计划，索拉必须尽快重新找回自己失去的力量（冠冕堂皇地给重新练级找了个合理的理由）。



是的，三位主角各自都有了自己的使命，就像当年《梦中降生》的三人组一般。而当三条线最终真正交汇在一起时，相信才会迎来最圆满的结局。



画师：鱼骨



读编往来

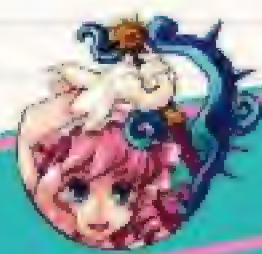
UCG 全体小编们欢迎您到读编往来做客

★年前佳作不断，编辑部也是热闹非凡，每天都有一些小编在讨论新作的优缺点。看来年度游戏之争早在 2 月就开始了，今年大赏有得瞧喽！

★2017 年刚开年，UCG 商城就有大量好货上架。各类专辑、精品书籍、游戏周边接二连三地推出，编辑们也是干劲十足，不过人手也出现了一些短缺。因此时隔三年后，UCG 又要招人啦！想加入 UCG，成为中国主机游戏业中的一员吗？那么就赶紧翻到后面来看看吧！

★目前 UCG 所使用的办公室已经用了 11 年，原本高大上的办公环境随着时间的侵蚀，如今早已不堪使用，大家应该也多次看到小编们在杂志上抱怨天花板漏水了。于是再过不久，UCG 就要搬家啦！新的办公室风景一流，到时候再给大家透些照片。

★下期是 UCG 攻略特刊，不仅将收录 2 月底 3 月初的诸多大作攻略，还会有任天堂新一代主机 NS 的首发完全报道，绝对是值得珍藏的一期杂志。



读编往来 通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编：730000　Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
UCG×VGTIME斗鱼直播间
http://www.douyu.com/ucgucg
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998





Email Master Lee：说起来与 UCG 的第一次相遇是在一个快倒闭的书店里。书店里放着一本很旧的《战国无双 3》封面的 UCG，当时比较喜欢《Z53》就带回家了。翻开书的感觉只有一个震撼，在那个智能手机还未普及的年代，UCG 就是我了解游戏圈的全部。我跟 UCG 一起见证了 3DS 和 PSV 的首发，智能手机的崛起，次世代主机的变革。现在我已经上了大学，但还是坚持着买 UCG 的电子版。感谢陪我一路走来的老编辑胜负师、八老师、稀饭、纱迦。感谢 UCG 陪我一起走下去的所有人！加油！



纱迦：本期的萌新导航栏目回顾了历代主机大战的历史，而下期就是任天堂新主机 NS 的首发了，我们又可以再多见证一次历史。想想就觉得挺带感的！



Email 冰之天使：平时觉得自己脑残加手残，过了个年发现自己还挺机智的。在离职之前把想玩的游戏都全款预定了，现在没钱没工作都可以玩新游戏，这感觉太爽了。本来就我这快奔三的大老爷们回家乡过年肯定少不了撒红包的，可是当亲戚们看到我这都快奔三了还没钱没工作没老婆连女朋友都没有的单身狗的时候，都默默的掏出了红包塞我手里......我是该哭还是该笑？



顺启：其实我看完你的来信后，我也不太确定是该羡慕你还是安慰你（笑），毕竟工作是生活、感情是生活、游戏自然也能是生活，只要过得开心，那就是坠吼的！另外，我觉得你的亲戚们具备一个非常难能可贵的品质，不是塞红包，而是"默默"——不催婚、不问收入、不炫耀，简直就是中国好亲戚呀！

编 | 辑 | 部
游戏风向标

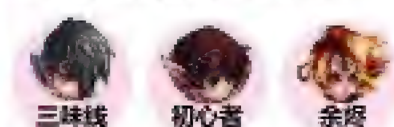
仁王 | 4人



生命不息，挖坟不止。

——进入二周目后，六等星看到地上的血刀冢远比看到BOSS更加激动。

波奇和耀西的毛线世界 | 3人



长翅膀的耀西不怕摔死，有小狗的耀西不怕解谜，这是既要照顾手残，也要照顾……脑残？

——《波奇和耀西的毛线世界》新增了能够提示隐藏要素的小波奇，初心者不禁感叹制作组的用心良苦。

四女神OL | 3人



"血都掉50%以下了奶怎么不动啊，不要拿锤子去砸敌人啊！那边的辅助MP满了赶紧附魔啊！"

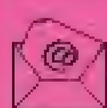
——对《四女神OL》AI队友的智商感到绝望的果汁。

荣耀战魂 | 3人



荣耀是什么，能杀人吗？

——在4v4里因被各种围殴、地形杀、背后暗算死个不停的三日月无奈地说道。



Email pasthalo：求求你们，不要再铺盘了，《仁王》脱销只是个例，那都是我氪金的钱啊！你看"萌新导航"这样的新栏目做得多好啊，为什么要当奸商卖盘，我的SR啊！我强烈建议下次来一期硬件和设备的导航。你看很多关于这方面的东西说明书和百度上都找不到答案的，比如说PS4手柄的灯一玩游戏就变成红色、标配给的单声道耳机和市面上那些官方授权的耳机有什么区别、进行语音聊天有什么设备要求之类的。多做攻略造福玩家，何必卖辣鸡游戏毁人青春呢是吧？（说吧下一波《P5》什么时候开始预订）



关于硬件和设备的导航栏目其实一直都有，就是"软硬兼施SP"啊。至于我们开始卖游戏，首先这是公司发展的需要，单纯做纸媒已经很难在这个越发多元的时代生存了。其次是读者们的需求，这么一家有良心有品牌有好货的淘宝商城能满足读者们全方位的需求。当然，虽然我们做纸媒已经很多年了，但做淘宝商城还只是新手，所以难免会在这个复杂的市场中出现一些问题，希望各位读者能给予一些谅解了！



Email 毛浩宇：自从UCG今年换了个画师以后，我感觉整个"读编往来"的画风都变得清奇了起来，特别是412期上面的余烬，那姿势，噢……



首先要告诉大家的是，412期插画和"回家过年"四格的画师西达cida，同时也是本期"青金眼"COS角色的画师。412期只是临时客串一下，大家能喜欢就好。至于插画中我那销魂的姿势嘛——当初给西达说的是"余烬跳舞摔倒了"，而成品出来后，其他三位小编的舞姿那么潇洒，而我的形象就成了这种跪在地上还一脸满足的样子……西达啊，平常也就稍微催了一下稿，也不带这么"报复"我吧。我这里要严重声明，个人在生活与工作中的形象和这副插画中的形象完全不同，完全不同，完全不同！（众编：不用解释了，我们懂得。）



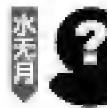
Email 酒鬼*陈老莲：早在2011年9月A（总281期）举办过一次"开学小测验！主机随便挑！"活动，时隔多年，不知道贵刊何时再次举办此类活动？



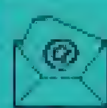
现在游戏时光网站上经常会有类似的小问答出现，虽说奖品没有主机那么夸张，但也经常会有一些小礼物。我们杂志每期的上市贴也会有至少一个有奖问答，欢迎大家积极参与呀！



Email fatbaby：各位UCG小编好，现在随着国行的发展，中文版游戏也越来越多了，但由于很多日版先行，国行港中延期，杂志游戏攻略上的一些关键道具、技能名、人名地名之类的都使用了日文，例如之前《菲莉丝的工作室》攻略，玩游戏参考杂志时，经常关键时候不知道攻略上那几个日文单词说的是啥，希望小编能在关键日文单词后标注一下中文译名，即使和之后出的中文版游戏在翻译上有一些不同，但也能靠意思猜个八九不离十，或者各位小编有更好的办法？顺带一问，编辑部擅长英语而不擅长日文的小编，是怎么玩日文游戏的？



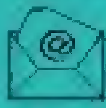
感谢您对我们的工作提出的宝贵意见，日文游戏中有许多纯假名单词，对于不熟悉日语的玩家的确会不太好理解，以后我们在制作日文游戏攻略时会进一步注意这方面的问题，尽可能做的便于大家阅读和理解。至于后面的问题，根据编辑部几位编辑的回答，基本上都是"毕竟从小玩日文游戏长大，即使没有系统学过日文，但游戏玩多了之后，对其中很多日文词也都熟悉了，而且日文游戏的文本中往往有许多汉字，再结合汉字理解也能大致弄懂意思，如果真有不懂的地方又没有其他可替代的语言版本，那也只能硬着头皮玩下去了（笑）"。



Email 流星P：今年新年假在家玩《重力异想世界2》玩得不可开交，迟了送上新年的祝福。作为鸡年的第一封邮件，在此藉新春之际先祝各位身体健康、工作顺利！在新年假之前我托去日本总公司的同事帮我买了一本新年的《FAMI通》特号和新年第一期的《少年JUMP》，看了杂志之后才发现我还是习惯看UCG（感觉《FAMI通》的内容有时太杂了，里面竟然有漫画连载，而《少年JUMP》里面竟然有游戏介绍，我看得都混乱了。），所以希望接下来的一年里贵刊能够继续努力做好杂志，我会一如既往地支持你们！



《JUMP》里有游戏介绍这很正常，部分厂商在游戏发售前公布情报的时候第一时间选择刊登的刊物就是《JUMP》，无论是SE、Konami还是BNEI都是这样，主机平台的"《最终幻想》系列"、"《传说》系列"等作品的游戏情报都是会刊登在《JUMP》上，这时候公开的都是很简略的情报，一般一页或者半页就说完了，之后才会在《FAMI通》和《电击PS》上刊载详细情报。而《FAMI通》里连载的漫画也基本是与游戏题材有关，游戏改编或者是日式RPG风格的漫画，我之前在《FAMI通》还看到了《勇气默示录》的官漫连载呢。



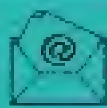
Email Leo Tang：贵社《如龙》专辑赠送的堂岛组与真岛组领徽是为了让读者们干架用吗？脑补一下，UCG小编分成两派，后面是分别戴着堂岛组与真岛组领徽的读者，一对从在上海南京路（中国神室町^^）步行街西面进入，另一队从东面进入，手上拿着充气锤子、狼牙棒等（需另行购买），然后两队人马相遇……



结果一起就起了冲突，火速赶到现场的警察无奈地联系了精神病院。



所以说现在的年轻人啊，把这两个赠品是给你们跟喜欢的人凑CP一起去哈皮的，你们就总想着搞事情！



Email 疾风之翼：在最近两期的新栏目"深度视界"的"编辑视点"中，都能看到两名小编对于同一个话题提出截然不同的意见。鄙人觉得既然要做不如做得刺激一点，把这个栏目做成辩论的形式，两名小编在台上"异议あり"地用嘴炮互相伤害，然后再邀请读者们组成"陪审团"吐槽，岂不美哉。



我本以为，两编辑互为UCG同志，栏目中面对众多读者，应各抒己见，但争辩之行为却稍显尖锐。我有一言，请阁下静听：如今游戏业界，大厂新意缺缺，独立制作组创意有余奈何实质浅薄，纵观东西方游戏市场，虽不断有大作接踵而至，奈何各有优劣，难有万全；加之媒体鄙民偏爱不同，四海异人，各执一词，纷扰之下，派别林立，一家之言，难登庙堂，激辩争论，纵私下而为之，也难有胜负，故论于理，而止于争。编辑视点，讨论之风不足半载，至今未立寸功，只会摇唇鼓舌，博君一乐！一档很小的新栏目，不敢颇斤播两奇谈怪论！

视频关键帧

主持人：布洛



大家好，我是布洛，欢迎来到视频关键帧。

写下关键帧的时候，又处在手忙脚乱的各种截盘阶段，再加上小感冒造访，整天是飘飘然的感觉。虽然《游戏机实用技术》杂志的实体光盘取消了，但是每一期的视频内容会持续不断的在各大网站更新，在游戏时光的网站更可以看到 Gamehalo Online 各期的全部视频，各位客官们走过路过别错过哟！当然，处在改革阶段的 Gamehalo Online 还存在着诸多问题，我们会努力不断的去完善的。

而本期的 Gamehalo Online 有《生化危机 7》疯人院苛刻限制无伤通关，《仁王》黄金眼评测，还有“最上游——十大经典鬼屋游戏”等众多精彩节目。说到《生化危机 7》，算算从开年到现在大半个月都是泡在这里面的，从最开始的《生化危机 7》游戏黄金眼和月旦评评测，到《生化危机 7》热血最强，还有公司第一劳模苍穹老师各种废寝忘食做的《生化危机 7》DLC——杰克 55 岁的生日视频攻略（B 站有整套视频，扫下面二维码可直接观看），莫名有种比伊森还要爱“岳父”的错觉 ╯_ ╰。

因为太忙了，最近看的书也比较少，本期就给大家推荐一部叫《亚特兰大》的美剧吧。据说这是 2016 最好看的喜剧之一，获得了最佳音乐 / 喜剧类等多个奖项的提名。主演是曾主演《废柴联盟》的 Donald Glover，讲的是一对表兄弟在亚特兰大这南方说唱之地，为了自己的梦想以及更好的生活打拼的故事。以嘻哈的说唱音乐为引子，三个底层的小人物努力追梦为主线，映射出种族歧视，社交媒体，种族和性别认同危机，贫穷循环等众多的社会问题。如剧中反对用狗的图纸作为枪击的标靶却把黑人当标靶的白种人，有着自我认知为白人并为此做出众多改变的黑人，和去非洲研究各类黑人文明的伪爱好者。时不时让人会心一笑的黑色幽默，符合主题的各类配乐，以及精辟的台词会让你陷入其中，又引入更深层次的思考。虽然是以种族歧视为主题，但是也能让你看到这个光怪露离的社会所产生的众多问题，不仅仅在美国，在中国也大量的存在着。在此 推荐给喜欢各类喜剧、音乐的玩家们。

好了，写到这里又要和大家说再见了，我们下期再见。

恶性循环

插图：西达 Cida









Email 好大一口锅：说好的 2 月国内上映《最终幻想 15 王国之剑》呢？为何完全没在电影院里看到排档啊……想贡献一下票房都木有机会呢。

估计这位读者写这封信的时候还没得知《最终幻想 15 王者之剑》将于 3 月 10 日在国内上映的消息，而且咱们敬爱的武人叔也会在电影的国语版中为一名角色配音。据说，五仁叔配音的这名角色虽然台词不多，但却非常重要，出现在一个重要转折点。至于到底是谁，3 月 10 日去电影院就知道啦！编辑部届时估计会组织一波观影团，毕竟这可是近段时间游戏改编电影中画面最精良的一部，而且对于中国游戏来说也具有重大的意义。

Email FULLCOMBO：小编们有人看过科幻电影《降临》了吗？我听说这是根据一部著名科幻小说改编的，但说实话我是没有特别看懂，不准确的说，大概剧情是明白了但细节上却有很多困惑之处，而且整部电影都没有一个明确的高潮，看得我有些犯困。不过外星人所使用的文字，却总让我联想起《大神》这款游戏。仿佛它们千里迢迢来到地球，是教我们学习书法一样 orz。

个人建议你去看看电影的原作——《你一生的故事》，看过之后能够对电影有更好的了解。小说作者是个华裔作家，据说目前一共也就有 8 篇作品，很快就能看完。个人表示非常好看。

Email 牛蛙盖浇饭：看了 412 期“读编往来”栏目中“回家过年”这篇四格，简直就是我和我同学的真实写照！我在北京上学，老家在天津，我同学老家在燕郊。寒假放假当天，我俩同时从寝室出发，等我下了高铁回到家打开电脑玩起了游戏时，我同学还堵在回家的路上（憋笑 ING）。

虽然四格里面是本地人稀饭比外地人余烬更早地回家过年，然而编辑部里实际情况是外地人比本地人更早到家。外地人回家坐飞机，中午开始走下午就到了；本地人回广州，各种巴士地铁各种堵，中午开始走也许晚上还没到。离开学校到外地工作，每年也就春节回家一次，所以才能体会到回家的珍贵。然而回家之后依然是打游戏，似乎和在编辑部也没啥区别。（无奈）

Email 滑稽一下：从《最终幻想 15》和《仁王》我发现了游戏开发商们的一个全新的套路，游戏没做完之前先放个 DEMO 出来让玩家们体验。玩家们觉得好就继续往这个方向制作，觉得不好就修改重来，《仁王》从第一个 DEMO 到成品，已经从一个《黑魂》变成一个《怪物猎人》了，《FF15》变化也挺多的。个人觉得这确实是个好事，但又有些担心制作组太过听取玩家们的建议而遗失了自身的特色。举个可能不太恰当的例子，如果当初初代《黑魂》也搞 DEMO 试玩的话，估计玩家们同样也会怨声载道吧？

说得好像黑魂玩家现在就不怨声载道一样。开个玩笑而已，《黑暗之魂》其实也算不上是初代，初代应该是在它两年前发售的《恶魔之魂》。而从发售前的声势来看，当年的《恶魔之魂》可远远比不上《最终幻想 15》和《仁王》，估计当时的制作组也只是想把这游戏弄成一个小众向游戏，根本就没想过它会火起来。而当《黑暗之魂》发售时，当时期待这个游戏的抖 M 玩家也已经不在乎什么难度了，那么放 DEMO 又有什么好处呢。

至于读者举的两个例子，在小编看来，他们出 DEMO 的原因与其说是吸取玩家建议，但不如说是之前玩脱太大了，已经有种“输不起”的感觉了。与其保持自身特色，倒不如主动迎合玩家口味，这样做至少销量不会太难看。实话实说，这种套路应该在之后一段时间内也不会重现了，即使有，大概是《最终幻想 7 重制版》吧（喂）

如果你喜欢 UCG，
不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，
请在这里发泄你所有的不满！

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！



淘宝动漫游书店 acgbook.com



官网在线购书频道 b.ucg.cn



UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

这可能是你加入游戏行业的最好机会 UCG 要招人啦！



UCG 商城一年达成三皇冠、UCG 杂志突破 400 期、各种精品专辑持续热销、与国内外厂商的合作日益密切、UCG APP 登陆两大主流移动平台……2016 年 UCG 迎来全面发展，这也导致编辑部面临着人手不足的问题。所以，我们期待新鲜血液的注入！

要想加入 UCG，只需要满足两个条件：

1. 了解并熟悉当今的主机游戏

2. 能够写作主机游戏相关的文章 攻略、评论、特稿均可

如果外语水平还可以，或者已经在其他媒体上发表过文章，就是大大的加分点。

满足以上条件之后，我们提供 3 种加入方式供你选择：

A. 直接加入 UCG 编辑部，成为一名编辑，工作地点在深圳，与其他小编共同奋斗。

B. 留在家中，当一名写字赚稿费的撰稿人。

C. 没有信心或是觉得自己能力不足的话，加入 UCG 阳光计划，由编辑带你练级！

有兴趣的朋友，请将简历及一篇能反映你写作能力的主机游戏相关文章，发至 psikyono1@vgtime.com 或直接联系 UCG 官方微信公众号和官方微博。

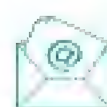
期待你的加入。



Email 二毛哥：我是《游戏机实用技术》的老读者也是一个 70 后玩家，见证了中国街机业 80 年代～ 00 年代将近 20 年的繁荣，非常希望《游戏机实用技术》能出一本介绍这 20 年来代表性街机游戏的杂志，可以有原画设定、宣传海报、游戏截图以及开发秘闻等，如果真有这样一本杂志面世，我相信借着这几年怀旧风一定可以有市场的，希望各位编辑能考虑我的这个建议，谢谢！



其实大家最想看到的都是开发秘闻吧？（笑）可惜的是街机不像主机，开发环境不透明，同年代的相关书刊也非常少，所以做起来要远比主机游戏难。当然也不是说不能做，只是单纯以全部街机游戏为切入点的话不太现实，我们也在寻找相关的契机。



Email 阿鲁卡多殿下：小编们好，我想问一下某宝的 JS 们为什么都不按照市场统一价卖游戏机？比如即将发售的任天堂 NS，以日版为例，人家官方售价就是 29980 日元，人民币也就 2100 左右，可是某宝奸商都把价格提高到 2700 ～ 2800 元，为什么 JS 就不能按官方售价卖呢？他们拿货肯定要比官方价便宜啊。比如一包方便面，官方价就是 2 元钱，拿货是 1.50 元，市场就是卖 2 元，也有 5 毛钱的利润的，为什么不会卖到十元钱？还有就是，马上 315 了，这些 JS 坑害消费者难道 315 就没人管吗？希望以后能有正规的游戏市场。



315 能不能管水货市场暂且不说……一台新机器首发，某宝商家当然是要抓紧机会狠宰一把啦。毕竟初期供货有限，为了第一时间拿到机器评测也好直播也好自用也好，你不抢总有人会得花大价钱去抢，既然价高也能卖掉，为什么要按原价卖？（你太老实比别家低太多的话还可能直接就被真 JS 扫光再转手卖掉了）再加上 NS 目前还没有国行，供货渠道依然复杂，上游本身就已经水深难测。所以说，作为玩家不想看到虚高的价格，也只能等待什么时候厂商能再次进来正规的行货市场了。

本期奖品



大奖：《吉尼斯世界纪录大全》2017年台历5本

问卷调查

1. 请问你对本期赠品：《地平线 期待黎明》说明书式攻略别册，有什么意见。

2. 你是否有购买 NS 的计划，你希望杂志以什么样的力度来报道 NS 的新作。

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2017 年 4 月 20 日，以发件日为准。

407 期奖品

《黑手党Ⅲ》圆珠笔得主

4587 glay5503@163.com

《黑手党Ⅲ》贴纸得主

RKCJ cuijin434@foxmail.com

《黑手党Ⅲ》笔记本得主

KL 1827972629@qq.com

电子邮件 ucg@ucg.cn
邮政信件 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编 730000

小编寄语

<努力工作，拼命玩！>

游深度 CULTURES OF GAMER 小编寄语



八重樱

★《爱乐之城》已经从 2 月 14 日起上映了，不知有多少读者已经去看了呢？这部电影我先在香港看了两遍，大陆上映后又到本地的电影院刷了一遍，基本每一遍看都会有一些新的感悟。其实原本我对这种歌舞题材的电影不是很感冒，第一遍看时，开头那段热舞更是有种尴尬症都要发作的错觉。但之后几次欣赏时，却对这种一镜到底的拍摄手法越发的着迷。另外看了下科普，“LA LA LAND” 这个词既可以指代 “洛杉矶”，也可以指代 “白日梦”。我们何尝不是活在白日梦中的追梦人呢？

☆顺便推个国产电视剧《大秦帝国之崛起》。基本来说蛮还原历史的，演员也大多是老戏骨，比之前的《芈月传》要好看很多。不过千万要看网上连载的版本，电视上播的版本被减掉了好多内容……

★因为《尼尔 自动人形》的主题曲《与生命相称》而迅速被演唱者 AMAZARASHI 圈粉，最近 MP3 里循环的都是他们的歌，已经很久没有听到过如此温柔却又饱含力量的歌声了。圈粉之后才知道原来中岛美嘉那首著名的《我也曾想过一了百了》正是 AMAZARASHI 的主唱为她而写的。强烈推荐读者们观看一下《与生命相称》这首歌的 MV，虽然画面可能会令人感到一些不适，但配合歌词去理解，将会有别样的感动。

本期个人签名
生命不息，搞事不止。

三味线

•三月一大波好游戏正在高速接近，个人最期待应该算是《尼尔 自动人形》了吧，确切点来说，是我对 2B 小姐姐很期待（笑）。至于《怪物猎人 XX》自然也属必玩之作，就最近的试玩版来看，新的狩猎风格还是挺有意思的，希望在正片中能看到更多的新元素吧。



•近日一口气补完了《亚人》第二季，虽然并没有看过漫画版，但也确信漫画不会有如此侮辱智商的结局，感觉男主就是全程在耍帅但从未成功，总在最后关头被 BOSS 吊打到痛哭流涕，或许这也与反派设定得太过流弊有关系吧，反正给人的感觉就是编剧实在想不出能战胜 BOSS 的正常方案，只好直接开挂……

•年后又再开始忙碌，加上过年吃坏了肠胃，身体实在有点吃不消。好在最近每天中午都吃得十分清淡，基本都是简单的汤和米饭，经过一周的修养，感觉活力开始慢慢回复了。只能说不作死就不会死，不过这死性确实难改（无奈）。

本期个人签名
2B姐姐快跳进我的碗里！

胜负师



【铂】版权合作相关的工作比想像中要复杂得多，加上二月产品又特别集中（详见封三封底广告），每天总有处理不完的琐事。一直安慰自己撑过这段就好了，没想到另一本引进设定集的审核进度突然提前了，真是甜蜜的烦恼啊！

【金】我刚通了《FF15》时，感慨万千地对机友说 “这个等了十年的游戏我至少要白三遍！” 现在第二遍已经白了，我怕是要缩了。因为让我最受不了的不是什么旋转跳跃的剧情神展开，也不是褒贬不一的沙箱系统，读盘太慢这一点实在不能忍，我在等读盘的过程中睡着了不止五次。原本以为是光盘版的锅，没想到下载版更慢，唉……

【银】在 PS4 版《尼尔》发售前一天，我用七个多小时通了 PS3 版的老《尼尔》一周目，游戏本身的素质确实有点……一言难尽，但音乐好听到起鸡皮疙瘩。至于剧情还没有完整体验，A 结局一开始看着很像 GOOD ENDING，正怀疑 “自己是不是玩到了假的《尼尔》？” 时，画风一转……嗯，这才是《尼尔》应该有的味道嘛！新《尼尔》能有多虐？好期待啊！

【铜】虽说胜子在学校办了晚托，但这也意味着我的晚饭时间推迟到了晚上 8 点，吃完就得辅导娃的作业，之后又是陪洗澡、哄睡觉。大概十点多才可以空下来，无论多晚睡，也得早上 6 点多起床。这样的日常好像没什么问题，就是我之前立的 “加强体育锻炼” 的 FLAG 就真的变成 FLAG 了。

本期个人签名
全程开英文语音白一遍《FF15》是怎样的体验？

梦叶



@一回到编辑部，摆在我面前的就是 4 款未开封的新作，还没等我决定好先开哪个坑，《仁王》就匆忙杀到了，最后斟酌半天发现之前到的 4 款都不急，像《王国之心 2.8》这种更是完全可以保留到《王国之心 3》发售之前补上即可，于是就开始了畅快的 “战国挖坟之旅”。

@年初的两款新作(《仁王》&《地平线 期待黎明》)表现都超出了自己的预期，《仁王》没有出现自己之前担心的 “无脑堆难度 + 重复任务制”，之前试玩《地平线 期待黎明》中遇到的帧数等问题在正式版中也进步不少。希望今年自己感兴趣的作品质量都能保持在这样的水准 最后就只等 “大表哥 2” 来超越一切了！（不是毒奶！不是毒奶！）

本期个人签名
还债！填坑！减肥！

三日月



《荣耀战魂》算是育碧近年来除了《彩虹六号 围攻》外另一个游戏乐趣相当 “纯粹” 的游戏 堪称高配版《骑马与砍杀》，冷兵器爱好者会玩得不亦乐乎。如果我本人不是格斗游戏手残加上育碧的土豆服务器给力一点的话，这游戏应该能算是今年至今为止给我最大惊喜的游戏。

眼看着 3 月都快来了，预定 2017 年第一季度开播的《瑞克与莫蒂》第三季还是没有来，没有美式动画看我要死了（躺）。

说道小编寄语这东西啊，其实我是挺烦恼的。毕竟每隔 15 天来一次说实话我也没那么多有趣的东西跟读者们说，所以我决定要不每期推荐一下漫画小说动画什么的好了，顺便还能安利一下各位读者。

所以就这样了，本期推荐：漫画《呐呐呐》和《青蛙屋》。

本期个人签名
《仁王》我就试试，不会通关的。

秋沙雨



☆追了两场生放之后发现手游的《TORays》比我想像中的还要"传说"，就和《噬神者 Online》比我想像中的还要"GE"一个水准。不过《TORays》的素材沿用倒是在意料之中，劈砍的音效也不见改改……这游戏的课金要素估计就是武器之类的了，其中附带了游戏原作名场面 CG 的"魔镜"更是吸引人，最后只希望这次手气不要太差，以前就因为非得太厉害就一气之下把《TOLink》给删了。

★最近休息日最爱做的事就是看《银河机攻队》的剧场版，剧本还是那熟悉的配方熟悉的味道，战斗场面更是在原作 TV 里学院防卫战基础上更上一层楼，这个剧场版真的是各种意义上"为粉丝制作的动画"，所以看得格外舒心，所以在看完一遍之后就马上把放在购物车里两个月的剧场版蓝光盘给下单了，虽然直到这一期的截稿日当天那蓝光盘都还没到货……

本期个人签名

"オレはあいつのヒ-ロ-になりたいです!"

纱迦



★随着摩拜、OFO 等智享单车的兴起，我的日常出行确实方便了不少。不过由于每次都换不同的车，对车的性能不太熟悉，关键时刻就有可能出现问题。上周我骑摩拜单车上班时，路上突然有个小女孩冲出来，为了躲避她我紧急刹车并把龙头一横。本来很简单的动作，结果不知怎的感觉一股大力掀过来，整个人都摔到地上 膝盖刮伤了好大一块。倒不是说智享单车有问题，只是换我自己骑过的车的话这个动作肯定不会有问题。另外很多没有公德心的人在使用智享单车时喜欢搞破坏，这样也增加了出事的几率。

★ 2017 年开年好像挺猛的样子，先是《生化危机 7》，然后是《仁王》，截稿前《地平线》又拿了一个夸张的分数，《尼尔 自动人形》从之前的 DEMO 来看也是佳作。接下来还有分数不可能低的《塞尔达传说 荒野之息》，不得不说这开年实在太猛了。通过开年这些游戏的表现，我已经基本可以确定，今年的年度游戏一定非《荒野大救赎 2》莫属！（笑）

★一天之内看了《爱乐之城》和《欢乐好声音》，同是以歌舞见长的作品 我觉得《欢乐好声音》要比《爱乐之城》好看不少。《爱乐之城》虽说是奥斯卡热门影片，但我实在 GET 不到影片的 G 点。事后和编辑部某位热爱《小 X 代》、《X 迹》的妹子交流，她也十分赞同我的观点，认为《爱乐之城》不怎么好看。于是我当场就心里流泪了。

本期个人签名

我的 3 月 =《机战V》+《全明星无双》

宇宙人



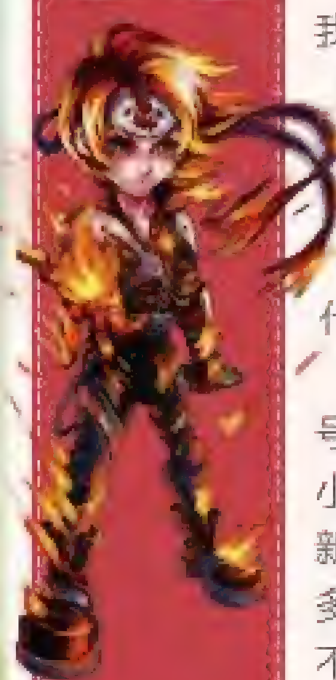
☆上次截稿之后刚好《仁王》发售，然后愉快地用截稿后的休息日通关了 这次截稿又撞上了《尼尔 2》的发售，简直不能更 Happy，然而日文版实在太贵了，日版数字版定价 8K 日元折算过来要 500 多 RMB，实体版价格也差不多，让我望而却步。中文版要 4 月底发售，太久不打算等了，港服上面又看不到日文版的预售，心情复杂。（啊 ~ 好想截稿后舔 2B 小姐姐啊）

☆最近无意中看了一部漫画叫《寄宿学校的朱丽叶》，原本一开始还以为是挺正常的恋爱漫画，结果没想到是一部完全不按套路出牌的搞笑漫，这种展开王道又不落俗套偶尔还甜得要死简直太对我胃口了，特别最近看的喂 shi 动漫小说太多，急需调整一下口味。可惜目前只更新到 21 话而且是月更，实在不够过瘾啊。

本期个人签名

沉迷《仁王》不能自拔。

余烬



▲那本 700 万字的"强横如斯"的小说终于看完了，我想同一个作者的书我是不会看第二本了。小说到后期基本就是升级打 BOSS 的循环，而且还是那种主人公没道理就是强的剧情，对于已经知道结局的战斗，看到后面确实蛮乏味。但总得来看，第一次阅读这种玄幻小说的体验还是相当不错。各位如果有什么值得推荐的网络小说，欢迎直接通过微信告诉我。

▲很高兴地告诉大家，接下来 UCG 的微信公众号将会主要由我来负责了。作为一名有志向有追求的小编，咱们 UCG 的微信公众号当然不能仅限于转发新闻这一层次。所以随着我工作重心的转变，我会更多地把自己的文章和看法都放到微信公众号上。当然不仅仅有我的，也许还有你的文章。如果你想了解更多与游戏相关的趣事，或者想了解一些编辑部的故事，都可以关注由余烬主要负责的 UCG 微信公众号。近期的微信公众号还会有一些大动作，敬请期待。

本期个人签名

扫描二维码关注UCG微信公众号，余烬在微信中为您传火！



稀饭



●我一向对个人设备更新不算太热衷，一般是买一个好的就打算用一长段时间，手提电脑是这样，手机也是这样，但对于辅助性的设备就没那么讲究，来了编辑部六年了，基本上用的就是罗技那廉价的 99 块钱无线键鼠套装，也没觉得有什么不好。但有的东西怕的是日积月累，现在基本每一次高强度赶稿之后，我除了加班带来的精神不振，感到的最大问题就是手部的压力，有时候写一个晚上的攻略，手指和手腕都颇感不适，以前看到有起点小说写手码字码得患腱鞘炎，还心想以杂志的码字强度恐怕我是碰不上这种事情，没想到原来就是个时间问题。综上所述，这个月给自己败了个红轴的 Cherry 机械键盘，也配了个腕垫，上期快截稿时就开始用了，但觉得刚上手就吹怎么好怎么爽始终有点假，我总得先试一下，不然读者肯定骂我，根本没有这样的键盘。现在用了整整大半个月后，我的确可以很负责任地说，机械键盘的整体体验，的确是远远超越一般的薄膜键盘，无论是打字时的响应感还是键帽的触感都有很大的提升，相对独立的键位也很大程度上解决了我经常会出现的误按问题。

不过嘛，说了这么多，个人其实不推荐大家买我入手的这款 Cherry G80-3494 的红轴键盘，实在是因为体积太大了，宽度都到了 16 厘米左右，在桌上想找个地方好好放着都不容易，厚度和重量也不怎么宜人，虽然增强了稳定性，但是难免还是让我觉得有点碍手碍脚。而且接近 1K 的价位也的确超出了一个输入设备的价位范畴。相比起来，可能"占地面积"和价位都更符合大众需求的 Cherry MX-Board 2.0 C 或许会更对大家口味。另外对于轴的推荐，我作为入门者没有太多好意见，毕竟就试过一种，但从一般的风评看来，茶轴最均衡但是和薄膜键盘比起来缺乏差异感，黑轴需要的按键力气比较大，只推荐用于游戏，红轴则算是游戏和打字两相宜，专注于文字输入的同学则可以考虑青轴。

本期个人签名

回头看，或许没有胜过别人，但起码胜过了曾经的自己。

乌冬

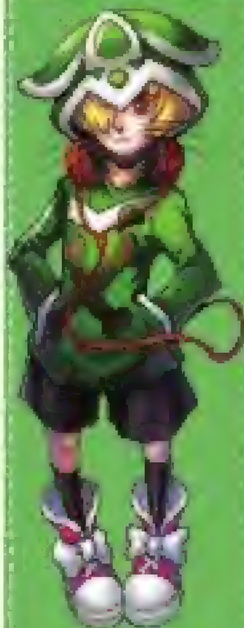


•自从《SV》更新了新补充包后，环境基本由随从法师和 OKT 妖精统治，近日 CG 终于宣布下次更新将削弱这两个职业的关键卡，一是法师的职业卡穿刺魔法，随从进化后由原来的 1 费变为 2 费，减慢了法师充能减费的速度；二是 OTK 妖精依赖的中立卡哥布林法师从从检索 2 费随从变为检索 2 费以下随从，这样就不能保证作为输出中心的虫子必定到手。看来势力排位又要发生变化了。

•某日逛日本论坛的时候无意看到“《假面骑士 fourze》的诅咒”这一话题，说的是出演过该片的演员接连遭遇不幸，先是饰演主角亲友歌星贤吾的高桥龙辉因病退出演艺圈，第一话客串出演的冨田真由被粉丝砍伤入院，饰演黑木兰的林穗乃香因为未成年饮酒被事务所解除契约，而最近饰演女主角的清水富美加因工作压力大，不惜巨额违约金，都要退出演艺圈出家，造成日本娱乐圈轰动，真是可怕。

本期个人签名
用了勇气风格后真的有勇气了（笑）

古林



•这几年来主攻日语的我终于也要抱起书重新啃英语了，语言这玩意，在没有爱的情况下要坚持下来实在是太难了。目前听取身为英语翻译的大神朋友教诲，开始天天看情景剧。这情况就好像当年为了练日语天天玩 Galgame 和看动画一样......如今最大的问题是，情景剧绝大多数笑点我是真的完全 Get 不到啊（泣）......

•才刚过完年，我就盛大地病了一场，整个人都意识模糊。面对家人与朋友的担忧，不免感叹身体健康真的是太重要了。回想每次感冒发烧总是心里默默下决心要好好运动提高身体素质，但一到实际时候就瘫在懒人沙发上压根起不来，实在是“人性本懒”。好了，这次我又下定决心了，不知道能坚持多少天呢？

•《生化危机 7》的 21 点怎么这么好玩啊！为什么不提供联机模式！为什么！！这素质怎么看都是新一代勾心斗角神作呀！不过卢卡斯这熊孩子真的让人分分钟想削了他......

本期个人签名
再让我抽一张，就一张。

马修



老爸在老家最大的乐趣是在麻将馆和一众老朋友打麻将，来了深圳后，人生地不熟不说，麻将规则也有很大差异，于是只能通过某个收录大量地方棋牌游戏的在线游戏平台解闷，然则运营商的服务器很坑，时不时掉线，让老爸也玩得很不尽兴。我趁机给老爸推荐了很多游戏，都没成功。有次老爸说我这些游戏机要能玩当年的《坦克大战》就好了......这不是太简单了？给电脑插个手柄，桌面建个《坦克大战》游戏的快捷方式，老爸终于找到了 20 多年前刚买游戏机时的兴致，然而我也因此总被老妈埋怨......

虽然有严重的拖延症，但胆部复检还是不敢拖延太久，还好复检结果显示胆里面的小结石依旧没有成长。本该开心，但因为检查结果显示血脂高，还是被医生再三叮嘱要饮食上要少油少盐，瞬间感觉余生要进入清修状态了，回家时路过发廊甚至冒出进去剃掉三千烦恼丝的念头......

本期个人签名
能够坦然面对压力，是因为知道了解决当下问题之后还有一大堆问题在排队等待解决。

唰尼



•随着《影之诗》打到了 AA0 段，我的疾走祭司卡组也迎来竞技模式的 500 胜，偏科有多严重可想而知。不过随着整体环境的变化，从这个分段开始，女巫成为了我主要的上分手段。虽说胜率不算差，但看着那么一长条的点数槽，我决定还是开始当个休闲玩家，Master 段什么的，和我啥关系（笑）。

•听闻《FGO》要出新剧情，突然很想把游戏第一季的剧情看完，鉴于一年多前的日服号早已不记得了，索性开了国服的新坑，看着也更轻松一点。当时日服退坑的主要原因是这游戏又肝又课，实在不符合我的生活节奏，至于如今开国服嘛，反正抽到了七八个四五星角色也就凑合用，毕竟有各种高等级大腿可以抱，一路平推过剧情，十分惬意！



本期个人签名
蘑菇这剧本，光看标题就觉得有意思！

六等星



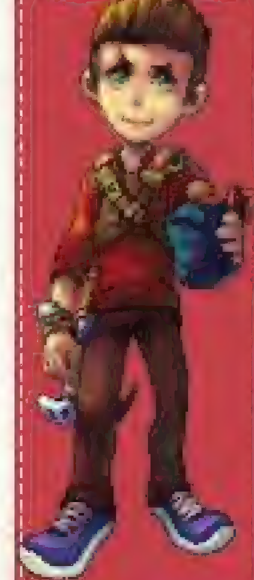
上一个截稿日恰逢《仁王》的发售，虽加班到深夜但还是经不起仁王的诱惑，爆肝到第二天的下午，实在是有够辛苦的。不过也顺利地在最速通关和白金上拿下了名次。

然而这一次的截稿日又碰到了《尼尔 自动人形》的发售，眼看着又要爆肝了。逛了逛某宝商店，再看了看港服和日服的 PS 商店......这游戏我还是不打好了，安心休息。

现在游戏的价格不知什么时候开始飙升了百元左右，而且港日和港英这两个版本的游戏再也没有在某宝上出现过，如果想买只有日版，那价格又高的吓人。之前的《剑风传奇无双》便是如此，而今日的《尼尔 自动人形》也是五百元以上的高额价格。哎，曾经 280 能买首发《战神》的日子一去不返啊。

本期个人签名
再摸一天鱼！

筒子君



新年过后的假期病依旧没有好转，而更惨的是与一般上班族不同，正常人年后只是有可能会不想要工作，而因为工作的特殊性，筒子我新年前后的节日病病症则是完全不想要打游戏......不过，虽然话虽然是这么说，还是趁着假期填了《如龙 0》的坑，放着一堆 30 小时以内可白的游戏不打，用近百小时填了《如龙 0》的坑，假期刚刚入手却根本没玩过的《生化危机 7》只怕是要哭晕在杰克家的大屋了。

趁着周末躲在宿舍做饭，结果因为手边的厨具不齐全，不小心烫伤了手，原本不是特别严重就自嘲的放了一张朋友圈。结果忘了屏蔽家里人，被老妈看到以后，电话打过来就是一通臭骂，还非要我去医院挂急诊，果然我真不是充话费送的......顺带一提，买到的烫伤药主要成分是芝麻油（香油），闻着感觉味道不错就用舌头尝了下，结果仔细一看成分中还有罂粟壳在内，所以我这算是吸毒了吗？

本期个人签名
我可能是一个假的游戏编辑。

白菜



□观影近期上映的《极限特工 终极回归》，感受相当不俗。虽然是爆米花动作片，却全程塞满了王道元素。有耍帅、有美女、有火爆枪战和动作戏、还有不错的笑料与阴谋。事前查看了一些影评，说范·迪塞尔是戏霸不给甄子丹好的动作场面啊，说笑料低级桥段老套啊，感觉都是无病呻吟小题大作。推荐大家都去影院观看。

□《生化 7》的 21 点小游戏真是目前为止见过的最凶残的 21 点，感觉有趣到可以出一套实体牌周边。



本期个人签名

如果日后真的出了21点周边，请称我为做了好事不留名的白菜。

吊星团



★最近沉迷在《仁王》的世界里出不来，主要是因为之前看过体验版的空手立花视频，陷在了空手人型 BOSS 的地狱里。不过说真的，我现在已经开始同情那些气势汹汹冲过来送武器反被捅，还不断夸对手很厉害的武将了。

★《游戏王》的最新规则一出，不少老玩家都直接炸了，一时间在网上看到了各种撕卡、低价出卡的玩家，个人对于即将到来的新环境还是比较看好，说实在的打牌还是双方来回有互动的才好玩，那种看到对面出一张牌大概就知道自己要输的感觉真的不怎么好，不信你看，《影之诗》就做得不错（趁机安利）。

★参加了一个民间举办的《影之诗》比赛，第一轮猜对了对方用的卡组，也用了算是有针对性的卡组，没想到最终惨遭发牌姬的制裁，各种卡手反被吊打，真是人算不如天算啊。

本期个人签名

《机战V》爆肝开始！

果汁

2 月即将收尾，《尼尔》、《机战 V》、《地平线》也就快来了。趁着工作把以前放置的《菲莉丝的炼金工房》认真玩了一遍，结果《仁王》就那么搁置到了一半流程。面对越叠越高的游戏山，自然还是一笑而过，买买买！

说起机战，其实个人心里一直有几个作品是非常期待参战的，比如《buddycomplex》、《闪亮的塔科特》、《轮回的拉格朗日》等等，银河美少年倒是在机战手游上已经参战了，但是多少还是不满足。《buddycomplex》是一款中途就遭到腰斩的作品，剧情非常王道但是设定和角色都很不错，要是能参战机战的话说不定能补完动画没有看到的剧情，可惜看现在的状况基本很难参战了。至于《轮回的拉格朗日》就纯粹是个人趣味了，大概是最没有希望的。



本期个人签名

没有什么玩得过来的游戏。

水无月

※虽然上期已经在编读往来中向大家做过自我介绍了，作为编辑部的新人，本期也是我第一次在小编寄语中出场，总之这里还是再向各位问个好，希望以后多多指教啦。

※《仁王》的综合素质我还是很满意的，续作的推出应该是板上钉钉了吧。另外这作的背景设定虽然充满魔幻元素，但对历史人物的刻画以及部分野史的引用其实有不少颇为考究的细节，不愧是历史大厂光荣出品。

※近期最让我兴奋的消息莫过于即将推出的《火焰之纹章 回响～另一个英雄王》会推出官方中文版，且和《精灵宝可梦 日 / 月》一样为简中 + 繁中。FC 原版作为许多火纹老玩家的入坑情怀再加上系列首次推出官方中文，希望能在国内掀起一波火纹热潮吧。

※FF14 的 4.0 情报里公布的新职业“侍”让我突然兴奋起来了（于是立刻开始登陆已经被自己放置了好几个月的 FF14 账号）。

本期个人签名

你是要阿鲁姆还是阿雷武？

苍穹



◎2017 年开年伊始，竟犯了入职 7 年以来最严重的工作错误，万幸的是还有办法弥补，也算是给自己越来越盲目的工作状态一记响亮的耳光。

◎工作中的错误还算容易辨别，毕竟白纸黑字。人生中的决定到底是对是错就没那么容易看清了，身处其中只觉五味杂陈，或许要几年甚至是十几年之后再回首评断……

◎《火纹 回响》将推出官方中文版，而且包含繁简两种字幕，实在是感慨万千。之前《宝可梦》发售时因为正巧在大阪出差，直接入了日版，这次《火纹》必须得支持一张港中了。

本期个人签名

反躬自省，警钟长鸣。

初心者



之前在“日本动画人见本市”有看过《龙的牙医》的短片，虽然说是大名鼎鼎的 khara 制作，但当时只觉得莫名其妙，印象也没有特别深刻。没想到 2 月新番就出了正式版，从设定到作画阵容都毫无疑问是不容错过的级别。尤其是蛀牙虫的设定，透出一股浓浓的使徒味道，看着特别过瘾！

老同学时不时地就会问我最近有什么好玩的游戏，我每次都会安利他一些主机游戏，寒暄一下然后就没有然后了。最近又被问起，这次他的回应是反问了我一句“国内玩的人多吗？”我愣了一下，心想游戏好玩就行了为什么要问玩的人多不多？不过，这或许就代表了大多数“普通人”的想法。不管什么平台什么载体，也不管游戏本身是否独创和素质出众，能跟上周围潮流趋势，不至于显得太过小众，可能才是他们更看重的部分。

本期个人签名

Keep looking. Don't settle.

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下



《生化危机 7》DLC "杰克 55 岁的生日"
全关卡 SS 视频攻略精彩奉上!
还有《仁王》视频黄金眼等众多原创节目新鲜出炉!

更多网络节目请登录

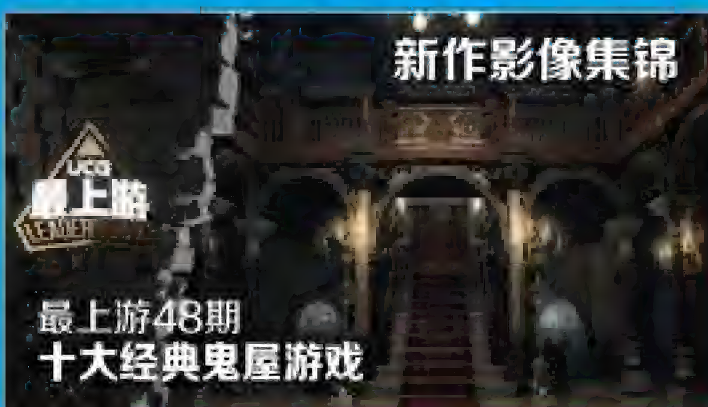

土豆视频


腾讯视频


BILIBILI

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入"游戏机实用技术"，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。









Gamehalo DVD
现已全面升级为
Gamehalo ONLINE

访问VGTIME 2.0网站的视频版块
即可免费观看
每期UCG杂志配套的视频节目

热血最强

生化危机7
疯人院苛刻限制无伤通关

特别收录

最上游48期
十大经典鬼屋游戏

仁王
游戏黄金眼

生化危机7
DLC
"杰克55岁的生日"全关卡SS视频攻略

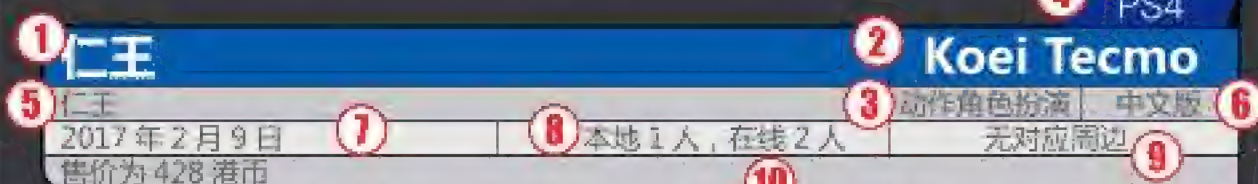
新作影像集锦

地平线 期待黎明
不义联盟 2
塞尔达传说 荒野之息
怪物猎人 XX
横冲直撞 4 彻底失控
全金属狂怒
加速世界 VS 刀剑神域 千年的黄昏
错字侠 改
闪乱神乐 桃射沙滩

ENDING SONG
尼尔 自动人形
主题曲

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



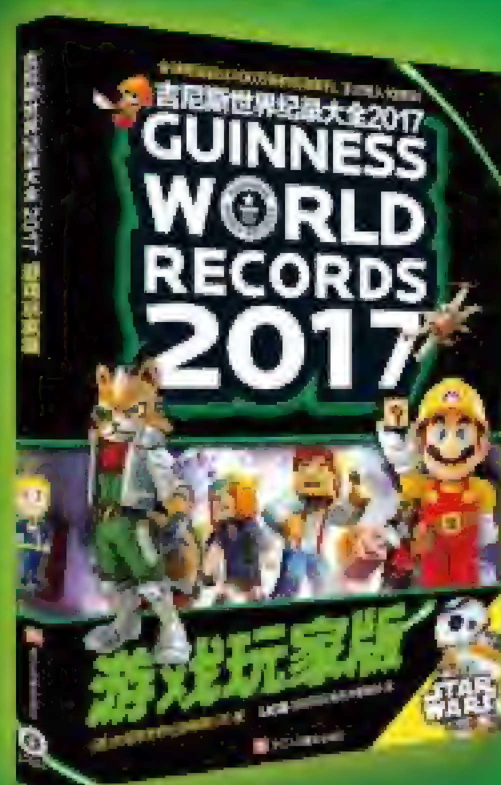
1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

缩写	说明
3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________ 收藏日期 ____________



吉尼斯世界纪录大全2017 游戏玩家版 简体中文版



全彩大16开 216页

全球畅销400万册的玩家年刊

十年创建庞大游戏纪录库

精挑细选的精华以中文呈现

收录上千项全新世界纪录与游戏秘闻

超过20万字的精彩内容 规格全面进化

英国吉尼斯世界纪录官方授权

游戏机实用技术翻译制作



更有双年特惠套餐
只在UCG商城

定价 88元 包邮

已上市，火热销售中



生化危机 二十年典藏

全彩大16开，408页超详实内容！

《生化》全系列资料大百科！

系列发展：二十年游戏作品完全收录

周边衍生：电影、漫画、小说等周边巡礼

剧情年表：纵览系列故事发展历程

人物介绍：近百名登场角色生涯履历

怪物资料：超过两百种怪物资料档案

文件档案：主要作品文档尽数翻译

纸质全面优化！
封面工艺改进！

文字内容方面与原版没有区别，
并不包含《生化危机7》的相关情报。



优惠价 78元 包邮

紧急加印，现已上市！

初音未来之世界旅行 第1、2、3卷

UCG淘宝商城
热卖中



全彩大10开豪华精装硬壳画集，共192页（每卷64页）







国内团队初心社成名系列

获日本版权方正式形象授权

跟随世界第一公主殿下的脚步

一同感受不同国度的风土人情

精美画作配以走心文字

让可爱的虚拟偶像突破次元

定价 68元/册 包邮

现已暖心登场



CAPCOM黄金十年
视觉艺术图鉴

官方授权 简体中文版

天闻角川×VGTIME×游戏机实用技术 联合出品

收录 **怪物猎人 生化危机 街头霸王 鬼泣** 等30余个经典系列的主视觉艺术图、精美插画、概念原画！CAPCOM王牌设计师心得分享

大16开232页精彩内容满载



淘宝端扫码购买

3月隆重登场

双平台全球销量超过1000万

百余家媒体平均打分高达95%

一年内狂揽249项游戏大奖

THE LAST OF US

赠独家特典

定价 96元

特价 88元 包邮



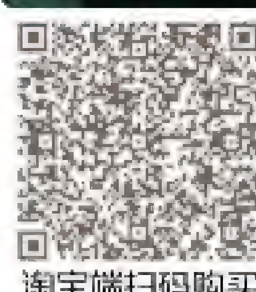
「最后生还者」
官方设定资料集

正8开 硬壳精装设定集

顽皮狗 NAUGHTY DOG

官方授权中文定制版

3月初 重磅来袭



淘宝端扫码购买



掌机王PLUS

全彩大16开208页+DVD光盘

VOL. 5

-寒假掌机游戏攻略大集合-

妖怪手表3 寿喜烧【3DS】

波奇和耀西的毛线世界【3DS】

新枪弹辩驳V3 大家的自相残杀新学期【PSV】

详细要素收录其中，帮助玩家过关斩将！

剑风传奇无双（中文版）【PSV】

苍蓝革命的女武神（中文版）【PSV】

SD高达 G世代 创世（中文版）【PSV】

菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士（中文版）【PSV】

中文版精品游戏攻略亦一网打尽！

-Nintendo Switch特别报道-

转换形态，肆意游玩。
家用机·掌机集于一身！话题主机在此！

定价 38元 包邮

预定3月上旬 全国上市！



淘宝端扫码购买

下期

游戏机实用技术总第414期 2017年3月B

攻略特刊

-主打攻略-

超级机器人大战V

尼尔 自动人形

塞尔达传说 荒野之息

-专家研究-

地平线 期待黎明

仁王

-特刊钜献-

任天堂Nintendo Switch大特辑

主机硬件+首发游戏详尽评测



UCG受邀前往 日本

关注大作 一手报道

UCG

HORIZON

ZERO DAWN

地平线 期待黎明

上手指南 + 主线流程攻略

地平线 期待黎明		SIE	PS4
Horizon Zero Dawn		动作冒险	中文版
2017年2月28日	本地1人	无对应周边	
售价为398港币			

文 稀饭 美编 anubis

目录 CONTENTS

系统解析

全主线流程难点指引



HORIZON ZERO DAWN

似乎在 PS4 诞生后的每一年，SIE 的第一方总有一款作品可以带给我们绝妙的游戏体验，2015 年我们有现象级的大作《血源诅咒》，2016 年则是足以载入游戏史册的《神秘海域 4 盗贼末路》，而在今年，我们等到的则是一款超乎想象的科幻题材原始狩猎作品——《地平线 期待黎明》。IGN 给出 9.3 分的高评价（只比同期的《仁王》低 0.3 分），多家媒体给出 10 分满分好评，足以证明本作的素质。而我们也得到了 SIE 香港提前提供的游戏测评版本，如此大好机会，自然要回馈给读者大人们，所以稀饭我连续挑灯夜战，制作了这篇简单的流程攻略。因为制作时间有限，更详细的内容只能留待放到杂志上，请各位读者大人多多包涵。

PS：游戏的整体感觉很不错，但有一些小瑕疵，在流程当中我会有所提及，但不排除游戏会通过发售当天提供首日补丁去修正，所以一切以最终游戏表现为准。

HORIZON ZERO DAWN

系统解析

操作列表	
按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	视角
△	物品互动
○	翻滚 / 减速（骑乘时）
×	跳跃 / 加速（骑乘时）
□	进入 / 脱离潜行状态
R1	轻近战攻击
R2	重近战攻击 / 射击（瞄准时）
L1	武器轮盘（长按）
L2	瞄准（长按）
R3	进入 / 离开 Focus 模式
L3	冲刺
OPTIONS	系统菜单
触控板	游戏菜单
十字键↑	使用药草
十字键↓	使用道具
十字键← / →	向左 / 向右切换↓键对应道具

进阶操作

滑铲

这是游戏公布时就大出风头的特殊移动手段，发动方式和大多数游戏当中的滑铲类似，奔跑时按下□键就可以进入这种状态。滑铲状态下玩家可以进行拉弓射击，如果有对应的技能“猎人反射”支持，还会进入时间减缓的状态。虽然很帅，在游戏中玩家其实用上的机会不多，毕竟滑铲的持续时间仍然是偏短，没有技能支持时基本无法用于长期瞄准，而就算有技能支持，玩家使用的武器如果是慢速武器，可能等拉满弓 / 弹弓时，滑铲的时间刚刚好结束，白白浪费输出机会。所以总体而言滑铲射击是个高手向的技巧，除了用于打击部分怪物的核心，大部分情况下并不那么有用——除非你觉得玩得骚比玩得稳更重要。







跳跃射击

玩家在跳跃时可以举弓射击，但是能够射击的时间比较短，如果学习了技能“猎人反射”，则可以在跳跃射击时进入时间减缓状态。但是和滑铲射击类似，就算时间变慢了，玩家拉弓需要的时间也相应变慢，所以最多也就是射一箭，只能说在特定时机当中有用，并不常用。

翻滚追击

近战特殊动作，发动方式就是在翻滚快结束时按下 R1 键，会发动一次地面横扫攻击，效果等同于一次轻近战攻击，重近战攻击因为有一个明显的发招准备动作，所以无法发动翻滚追击。这个操作适用于追击短距离内倒地的敌人，除此之外没有太特别的用途和效果。

无声攻击 / 覆盖指令

这两个动作其实就是暗杀和控制，前者需要学会技能“无声攻击”，后者则需要剧情解锁对应的功能。它们的发动条件就是在敌人没有察觉或是快要察觉的瞬间按下 R1 键 / 长按△键，前者会秒杀小型敌人并重创中型敌人，后者则可以控制机器为玩家所用。本作当中无声攻击很强，不但可以秒杀敌人，而且发动范围很广，并不需要离敌人太近，在对付人形敌人时也非常有效。

上方攻击

类似于其他游戏当中的落下攻击，在玩家位于高处而敌人位于下方时，只要学会了技能“上方攻击”，就可以按下 R1 键，然后跳下去对敌人发动暗杀。这招可以秒杀绝大部分人类敌人和小型机器，并重创中型机器。

下方攻击

类似于其他游戏的攀爬暗杀，玩家在攀爬到场景边沿时，如果上方有敌人，则可以按下 R1 键进行暗杀。这招一般只能用来对付人形敌人，机器基本不会出现在玩家可以攀爬的边沿，而且玩家需要学习“下方攻击”技能后才可以使用。可惜，在实际游戏当中，用到这个技能的机会非常少。

长距离翻滚

需要学会“闪避能力”技能后才能使用，发动方式就是长按○键，角色会发动距离比正常翻滚要远的闪避动作，可以躲过很多正常翻滚难以躲过的攻击。

专注

学会技能“专注”后解锁，发动方式为瞄准时按下 R3 键，玩家视角不但会进一步缩近来增强瞄准精度，时间流逝也会变缓。专注有一个专门的专注槽，启动这个状态时专注槽会持续下降，耗光则脱离时间减缓状态。只要不使用专注能力，则专注槽会快速恢复。





上弹 / 搭箭

本作中玩家使用的武器都不是现代武器，所以其实大部分没有弹匣这个概念，只有流星弓需要用到 R1 来上弹，但是在学会了技能“双倍命中”和“三倍命中”后，当玩家使用弓箭时，可以在瞄准状态当中按下 R1 键来上弹，其实就是多搭一支箭在弓弦上，“双倍命中”会让玩家能多搭一支箭，即同时射击两支箭，“三倍命中”会让玩家能多搭两支箭，即同时射击三支箭。这个技能配合拉弓速度慢但是威力高的神射弓非常好用，搭好三支箭一个射击打在敌人弱点部位上立刻就是几百的伤害，但是必须拉满弓，否则三支箭的落点会分散，无法产生集中打击的效果。

重击

游戏中的重击并不是指重近身攻击，而是一般游戏当中的地面追击或处决技，只要玩家学会“重击”技能，并把小型和中型敌人打入倒地眩晕状态或是触电倒地状态，就可以靠近敌人按下 R1 键，发动重击。重击的规则和暗杀有点类似，对于小型敌人和人形敌人基本就是一击必杀，而对于中型敌人则是大威力伤害。视敌人的体型不同和种类不同，玩家能够发动重击的位置也有一定的变化，有时候判定还会失效，所以虽然是个非常实用的技能，但有时候表现不太稳定。

界面解析



1. 生命值
2. 草药槽
3. 当前任务
4. 方向标
5. 角色隐藏状态
6. 目前等级与经验值
7. 道具栏
8. 目前所用武器与弹药
9. 任务目的地与距离

游戏心得

鉴于本作是中文版，所以很多游戏要素都配有专门的说明，所以本次系统方面稀饭我只提供个人一路玩下来的一些心得，好帮助大家更顺利地进行游戏。

推荐技能

游戏中有三系技能：潜行者、勇者和觅食者。前两系的倾向应该都体现在了名字上，而觅食者基本上是一个辅助性的技能树，但其实也是游戏当中非常实用的一个技能树，因为本作当中玩家需要大量的资源来用作制作弹药和购买装备，所以这一个技能树上最右边的四个技能都是必点的，它们分别是：“采集者”——提高玩家找到的天然资源数量，“寻宝”——搜索机器残骸时会找到额外资源，“弹药工匠”——消耗相同的资源但做出更多的弹药，“寻宝”——搜索机器残骸时获得额外资源几率提高。

除此之外为了保证玩家的战术丰富度，潜行者技能树中的“无声攻击”和勇者技能树中的“专注”都要点出，效果在上文的进阶操作部分已经有介绍。“重击”和“击落”配合，能够把玩家打造成一个强大的近身战猎手，因为后者可以提高玩家重近战攻击击倒敌人的速度，方便玩家发动重击来追击。“双倍命中”和“三倍命中”则是专注于射击方向的玩家必备的技能，可以产生类似狙击枪的效果，配合上“专注+”的延长专注持续时间效果和“快速上弹”的专注期间拉弓速度快速会更进一步提高威力。

另外推荐在游戏的中前期就学会“闪躲能力”，长距离回避在后期对抗强力的中型和大型敌人时会非常好用。而觅食者最左边一栏技能需要在取得覆盖指令装置之后才可以开启，其最实用的技能却是在最下层，可以在玩家没有坐骑时，直接召唤出一匹已经受控制的坐骑，省下了找坐骑和被迫用腿赶路的时间。



推荐武器

游戏中主要武器有四类，弓箭、弹弓、绊索发射器和绳索发射器，但是其中弓箭是有不同类型的，各有专精。猎人弓射速和攻击威力之间最平衡。神射弓走的是远程狙击路线，威力大射程远但是拉弓时间很长。战弓让人想起自动武器，射速颇高，但是威力颇低，只有物品本身的属性伤害力比较突出，适合给敌人附加属性负面状态。而流星弓，其实就是一个连弩，只有在近距离时才能产生有效的伤害输出。

鉴于游戏当中玩家和机器之间的力量对比处于绝对的劣势，所以哪怕玩家走的是勇者流，近战攻击威力不低，但还是建议用神射弓作为主力武器，因为罕见级别的神射弓就配有撕裂箭，这种箭非常适合用来破坏敌人的弱点部位，射得准可以有效损坏敌人身上的远程攻击部位，迫使它们用最原始的攻击方式来追击玩家，降低躲避的难度。而前文也提过，神射弓普通箭支配合三倍命中技能后射出的三重箭会有惊人的破坏力，打机器弱点时的收益非常惊人。

另外一个主力武器肯定是弹弓，虽然其射击方式比较慢，射程需要随着按键时间来逐渐延长，也及不上弓箭远，但在这款需要经常用环境和怪物周旋的游戏中，躲在掩体后用抛物



线炸药攻击敌人简直是太常见的情况，这时候弹弓的作用非常明显，起码你不用冒头去对抗敌人——尤其是各种机器身上的高科技攻击手段，只需要躲好等着对方进入属性负面状态，或是干脆直接被持续伤害烧死。也因为这个原因，弹弓其实是最值得一开始就努力购买的珍稀品质级别武器的类型，因为只有珍稀级别的弹弓才会开启火焰炸弹。但记得不要买错成弹弓另一个类别：爆破弹弓，虽然这种弹弓的弹药威力也非常不错，但并不擅长令敌人进入属性负面状态，如果玩家选用这种弹弓当主武器，那么得配合着战弓这种高属性特效的弓箭来作战。

最后还要提一下绊索，这是游戏当中功能性比较强的一种武器，虽然不是很泛用，但是珍稀级别的绊索发射器有雷电和火焰属性的绊索，可以保证让好几种敌人陷入异常状态，偏向攻击性的爆炸绊索则威力巨大，对于人类和小型机器几乎都是一击必杀。而且这个武器其实可以在战斗中使用，只要预判位置够好，也可以迅速给敌人造成不俗的伤害。

一些心得

1. 提高容量：首先，其实这个游戏当中除了使用草药包来治疗，还可以喝道具当中的血瓶（游戏中称为回升药水）。

这种药水共有三种，一般回升药水固定恢复 150 点生命值，前期比较有用，后期玩家生命值上去了，只能说是个添头。

全满回升药水比较强，不管玩家生命值是多少，直接回满，但因为游戏中有时候过半血就意味着容易被秒杀，这时候全满药水用起来有点浪费，需要习惯一下使用的时机。

生命值回升药水是最奇特的药水，它是在一般回升药水的基础上增加了一个效果，可以在玩家满血的情况下继续恢复出一段额外的生命值，当然这段生命值最高也就 150 点（等于这个药水的回复量），适合在战斗前磕一瓶给自己多一点缓冲血量。

药水比起药草的好处是恢复生命值是瞬间恢复，而不是持续恢复，这样玩家的血量能够立刻抬上来，不怕因为连击伤害超过生命值恢复速度而被活活打死，而携带这种药水的数量是需要通过制作相应的容器来提升的，所以玩家最好在游戏一开始就尽

量把这个容器的容量升到最大，这样子之后的战斗就会轻松不少。

同样的道理适用于武器弹药容量，也是需要通过制作来提升，尽量把主力武器的弹药容量提升到最大，不然在战斗当中玩家会需要频繁打开转盘来制作弹药，影响战斗的节奏和躲避攻击的频率。

2. 留着宝箱：游戏当中玩家会获得很多宝箱，它们会被放在道具栏的宝箱项目当中，而打开宝箱获得的内容有一定的随机性，可能是资源，可能是钱。一般玩家可能会习惯立刻捡到就打开，但实际上除非是特别优质的宝箱，否则里面一般给的就是各种资源，而资源拿了是要占资源背包容量的，后期玩家捡到的资源种类多，空间就很容易不够，反倒是放宝箱的空间位置似乎是无限的，笔者身上长期带着二十几个宝箱也没有超出过上限，游戏中也没有提升宝箱容量的制作项目。所以这些宝箱倒不如先留着，等玩家在战斗当中陷入弹尽粮绝或是在购买物品时发现基础资源不够时，再来开启，说不定一下子就可以咸鱼翻身。

3. 制作弹药：游戏中玩家可以在转盘界面制作弹药，虽然此时玩家会进入时间减缓状态，但期间时间也并非完全停止，所以还是很容易会被敌



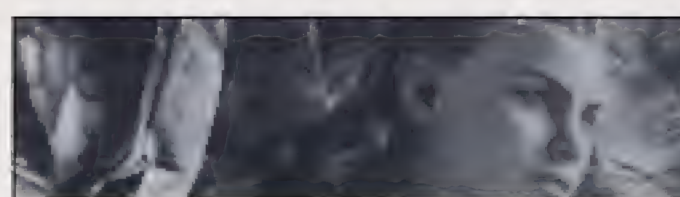
人攻击打到，而且情急之下误操作的情况也有可能发生。所以这里建议大家如果弹药不够了，请按下触控板，然后到制作界面当中去制作弹药，这时候时间是绝对停止的，虽然比用转盘要多一些功夫，但起码可以保证玩家自身的安全。

4. 快速移动行囊：这种道具是游戏当中的瞬移道具，只有玩家身上带着这种东西，才可以在地图上选择营火点传送，而且一次要消耗一个。当然快速移动行囊并不稀有，很多地方都会捡到，也可以在商人处买，但是游戏中有“黄金快速移动行囊”这个道具，就是一个可以无限使用的快速移动行囊，买了之后快速移动就没有任何消耗了。这个物品需要一张狐狸皮才可以购买，玩家需要花一点时间去刷狐狸来获得，不过这个功夫是绝对值得花，一来是省了没有快速移动行囊时还得花心思去寻找补充的功夫，二来有了这个道具之后玩家还是会捡到快速移动行囊，就可以把这些普通消耗品拿去卖，虽然价值不太高，但也算是一笔小钱。









来自过去的礼物 + 荒野教诲

难点提示

1. 玩家第一次操纵亚罗伊后，可以习惯一下操作，这个阶段的主要内容就是教会玩家如何操作角色和使用 Focus 模式，以及通过这个模式来找到场景中可以互动的元素以及收集录音。注意开启全像视觉后某些功能会使用到手柄喇叭，觉得会让自己受干扰的读者记得提前关掉。

2. 潜行部分需要学会对高草丛的应用，不过这个对于大部分习惯了潜行游戏的玩家来说应该是很简单的。倒是游戏中的投石子按键设定要稍微习惯一下，按一下↓键就是投掷，只有长按才可以用光标决定石头的落点。

3. 后面的潜行挑战部分关键就在于用 Focus 模式进入全像视觉，然后观察敌人的移动路线并通过标记功能来确认他们的巡逻路线，再一一躲过。



长矛尖端

难点提示

1. 从这一个任务开始玩家正式操作成年后的亚罗伊，除了角色扮演系统全面开放，玩家也可以开始使用对应 R1 键和 R2 键轻重攻击，当然这游戏是个射击为主的作品，所以这两招一般只是留在特定时候使用。另外别忘了按下触控板消费掉三点技能点，三个技能类别当中，觅食者基本上是辅助向的，但可以让玩家资源更充足，偏向正面战斗的玩家前期可以偏向于潜行者和勇者当中的一系来发展。

2. 和罗斯特交谈之后可以通过滑索来到下方的原野，这里会有守视者这种低级敌人出现，而在本作当中如果没有点潜行者最前排的“无声攻击”技能，是连草丛暗杀都无法做到的，所以玩家可以考虑用弓箭偷袭，或是直接用近战攻击打发这些敌人，尤其是算准时机在它们发动飞扑时在侧面用重攻击打中它们，可以造成大量伤害。当然最理想的攻击手段是一箭爆掉它们的“眼睛”。

3. 昂步者相对来说皮粗肉厚一些，但不会攻击玩家，只会逃跑，所以需要下手快，不然它跑掉后想要追杀就比较麻烦。它们背上的燃料罐是一个重要的弱点，先爆掉燃料罐然后再爆头基本上就可以保证秒杀一只昂步者。

4. 和卡斯特交易时可以研究一下商店系统，记得去宝箱界面，会有一个免费样本盒可以领。

5. 和锯齿兽之前的战斗建议以拌索陷阱为开端，先潜行到高草丛当中，用 Focus 模式查看他的弱点——腹部下方的燃料罐和行动路线后安设好拌索，等其踏入陷阱触电后，找准角度用火焰箭射击燃料罐，然后推荐直接冲过去立刻来两下重攻击，威力非常不错。之后就是和敌人进行周旋，并且用火焰箭配合普通箭支削减它的生命值，注意它的攻击绝大多数都是前扑挥爪，一定要横向闪避，后滚是绝对躲不掉的。

万母之心

难点提示

1. 进入万母之心并且和泰布见面后开启造型更改功能，基本上等于是游戏当中的防具更换，只是效果更偏向于各种特殊效果。同时在宝箱项目当中也会有一个免费样本箱，别忘了拿。同时玩家也会在万母之心里遇到卡斯特，记得补给一下。往后是纯粹的剧情，跟着提示走就好。



完成试炼

难点提示

1. 试炼开始时的狩猎其实基本上就是一场草食者大屠杀，注意射击目标背部的燃料罐来弱化它们就可以快速搞定，剧情之后还需要额外杀掉三个草食者，注意它们有一定的攻击性，要多闪避。

2. 之后的部分就是一个按部就班的跑酷流程，并不难，跟随着视角去

攀爬和跳跃即可。

3. 受到邪教袭击的段落完全不需要慌张，因为到了实战阶段他们的智力水准和在 CG 里面完全不是一回事，走远一点就看不到主角，能够被弓箭爆头，近身攻击欲望低得可怕，被轻攻击打中还会产生大硬直，追加一个重攻击就可以直接搞定。

4. 最后的邪教首领勉强算有点威胁，但是他的近战欲望也不强，另外一个敌人使用死之信使枪的时候命中率简直感人，玩家可以先杀死靠近自己的首领，然后通过绕岩石外加弓箭爆头搞定拿枪的敌人，最后捡起死之信使枪突掉远处的敌人即可。

圣山子宫

难点提示

1. 一开始玩家可以先专注于找回 Focus，因为没有这个设备就打不开角色菜单。之后按照提示收集回装备并发展剧情，记得在和提尔莎走到大门前时和她对话，不然没法推进剧情。

2. 当剧情进展到需要玩家和雷许对话时，先准备好所有的弹药，因为接下来有一场 BOSS 战，对手是特殊的机器人劣化者。它的攻击意识比锯齿兽要强，但是只要不近身并躲好它的远程跳跃砸击，其实并不容易被打中。但因为它是控制着好几只昂步者一起冲进战场，所以记得先在万母之守的大门前放几个绊索，然后把先冲进门的几个昂步者尽快爆头杀掉。之后玩家就可以专心对付劣化者。它有两个额外的元件，分别位于头部的左右方，只要连续用弓箭对其射击就可以将其破坏，阻止劣化者使用对应的功能，将其摧毁后还可以获得经验值奖励。而它的真正弱点热力核心藏得比较深，只有在机体过热的时候会露出，而且不容易瞄准，最好加出技能“专注”并且在瞄准时启动来减慢时间才可以顺利射中。

门外的追寻者

难点提示

1. 通过剧情获得操纵机器的能力后，记得先搜刮一下战场，几个被劣化的昂步者身上都有不少好东西，门外还有商人，要补充新武器的玩家记得赶紧买。

2. 覆盖指令的过程其实就等于是一次暗杀，只是玩家需要长按△键执行覆盖的过程。另外严重不建议从昂步者的正后方接近来覆盖，会触发非常猥琐的动作。

3. 昂步者的普通攻击效果还是挺强的，有时候可以直接把敌人打至倒地，给玩家创造重击的机会。但是战斗最好远离自己的坐骑，因为玩家的攻击仍然可以伤害坐骑，虽然它不会叛变，但却是会被摧毁的。

4. 通往万母王冠的路非常长，而且玩家会在一个关卡口被卡掉坐骑，建议立刻去重新找一头。另外路上玩家会遇到之前试炼时就碰到的敌人草食者，它们背上有足足四个燃料罐，如果对其使用火焰属性的攻击，可以直接产生大范围的爆炸效果，杀伤范围内的敌人。

5. 之后开始挑战劣化区，这里面的战斗强度会比野外要高，但是敌人的攻击方式还是和其所属的机械类型一样，只是攻击威力更高，很容易把玩家打空血，需要记得及时恢复。

6. 在通往第二个劣化区的路上玩家会遇到另外一种可以骑乘的机械：广头兽。另外也有小型的犬状敌人破坏者登场，这种机械能够通过背上的炮台射击玩家，也会进行大威力的扑击，需要通过侧翻来闪避。

7. 在来到下一个目的地卡尔加边界时，玩家会遇到另外一个劣化者，带着几只守视者，对付的策略和之前差不多，但大家到了这里应该都发现了，其实坐骑是可以帮助玩家战斗的，而且战斗力还不低，时不时可以把敌人踢倒，建议点出能够追击倒地敌人的重击技能，等着敌人一倒下就上去补刀，可以快速秒杀它们，而且这招对劣化者也有效。

太阳之城

难点提示

1. 进入卡尔加要塞后，建议在商人处买一个黄金快速移动行囊，这样玩家就可以无限次传送到之前开启过的营火处，这个物品需要狐狸皮和肥肉，记得狩猎一下荒野当中的动物。

2. 之后可以直接前往子午城，路上会遇到不少新的机器，还会看到有一群人在围攻长脚怪，不过因为人多势众，玩家凑个热闹杀了拿素材就好。

3. 来到子午城的城门后，玩家会受到阻拦，不过很快之前在祝福仪式上有过一面之缘的艾尔德就会前来解围，在他的带领下，玩家可以前往欧林的房子进行搜索。

4. 在欧林的房子里搜索没什么难度，打开 Focus 模式很快就可以找到地上隐藏的门，之后绕道来到二楼，会看到有梯子可以爬到三楼的隔层上，转个弯就会看到一叠金锭，其下方就是毯子下的密门，把金锭推下去。进入密室后通过 Focus 模式调查场景当中的物品，包括凳子上的录音、桌上的日记和墙上的地图，之后就可以了解到欧林所在之地。、

5. 找到欧林之后玩家需要面对一场恶战，敌人有足足两个劣化者和几个邪教徒，个人建议玩家先观察好环境，有两个可以用于落木的位置，玩家需要用弓箭触发这些落木，让其正好落在劣化者头上，可以将其秒杀。之后玩家需要面对的就只有人类对手。当然一般情况下玩家能砸死一个劣化者就已经足够让形势变得对自己有利了。想要达成这点就必须沿着上层的高地走，不然会找不到射击角度。期间反水的欧林也会在下层帮玩家吸引火力，他虽然会被敌人击倒，但是过一段时间之后又会复活，所以是吸引火力的最佳人选。

6. 搞定敌人后和欧林对话，玩家还可以决定他的生死，之后任务进入到下一阶段。



造者末途

难点提示

1. 挖掘地点不远处就有一群广头兽，控制一只前往造者末途，这一路会非常远，不过如果玩家沿着大路走，是不会碰上太难缠的敌人的。在路途后半段还有一个地方可以搜刮武器，这里可以拿到一把少见品质的绳索枪。善用这个武器，因为当玩家快要到达目的地时，会进入一个邪教营地，这里不但敌人众多，后面还会有劣化者带着守视者围攻玩家，还好战术还是老样子，且战且退的情况下并不容易被其围攻。

2. 之后在目的地会碰到庞大的机器人死之信使。建议先从场景的边沿开始清除敌人，并收集充足的物资，之后需要靠着在不同掩体之间快速移动并和其对射来将其击溃。它的身上能够破坏的部位很多，但是因为火力太猛，玩家很难坚持到将其过热破坏。笔者发现了一个卡点，就在 BOSS 身后方的石柱后面，有一个二楼平台上，上面有一个补给箱，站在这里向着 BOSS 看，会看到一个能够攻击到其身体的空隙，用这里作为攻击点来射击，BOSS 的攻击就是打不到玩家，可以慢慢磨它的血。建议使用火箭不停猛射，BOSS 就会处于过热状态，变得极其脆弱，很容易就会被屈死。具体的位置请看配图提示。



▲从这里往左跳。



▲落在这个位置。



▲平台上的射击口。

3. 之后调查邪教教官，获取他的Focus，触发剧情，再进入死之信使之前不停击打的入口，调查裂缝，就可以触发下一段剧情。

4. 玩家在探索造者末途时会遇到走廊坍塌的情况，沿着塌下的走廊回到第二层，再通过梯子爬到第三层后，记得往上看，是有攀爬点可以给玩家攀到四楼上的，但要去到目的地，就不要爬上四楼，而是沿着外部的攀爬点一路爬过去。之后也会碰到不少类似的攀爬点，记得本作的攀爬智能度非常高，一般只要向正确的地方推动摇杆就可以爬上去，大部分情况下并不需要跳跃配合。沿途可以走走岔路，有一些补给箱在等着玩家去拿。

5. 到达顶楼，找到资料储存器后，按照提示使用 Focus 扫描，然后是平台中央办公桌上的全像设备，观看全部三段影像来了解游戏背景中的关键情节后，玩家就可以从指示处离开了。

进坟指挥部

难点提示

1. 去进坟指挥部的路非常遥远，但玩家可以先瞬移回万母皇冠，大幅度缩短赶路的距离，还可以顺便补给一下。

2. 目的地处坐骑是进不去的，玩家只能杀进去，这里的敌人是劣化的各种机器和邪教徒的组合，最好采取潜行暗杀，不然因为周旋空间有限，会打得很辛苦。

3. 之后记得注意那些看似无法落下的缺口处，一般上方都会有橙黄色的轨道供玩家充当滑索。遇到锁住的大门后，按照指引前往供电区域解谜。谜题很简单，第一个就是按照程式码核心处显示的顺序拧动开关的方向，上面显示的顺序是从上到下，实际上拧动时的顺序是从左到右。第二个需要用程式码核心下方的音讯资料点中的提示来解开，提示也比较简单，春夏秋冬对应四个按钮，东南西北自然是对应四个方向，顺序仍然是从左到右，夏北（上）、春东（右）、秋西（左）、冬南（下）。第三个就更简单了，看程式码核心上蓝色光圈的缺口朝向就可以解开。

4. 接下来的区域有大量的日蚀教

徒和一个劣化破坏者，鉴于场景比较曲折，仍然是建议走暗杀路线。先从入口平台左边跳上去，爬上房间门旁的楼梯来到顶部，看准机会暗杀掉左边走道上的两个教徒。来到另一边的平台后，会看到一个通往下方房间的天井，看准有敌人走进去的时候将其暗杀掉，然后在房间门处放一个绊索，从房间东方（看地图）窗户跳出去，房间对面一个拿死亡信使枪的敌人有很大几率会走进房间当中，守株待兔等他被电击后立刻下死手把他打死，拿到死亡信使枪之后，其他敌人就只能任你宰割了。

5. 跑着从场景东边的铁块跳到对面平台上，回头会看到右边石壁上有攀爬点，一路往右爬，启动全息影像后按照指示去打开一扇门，就可以看到新的剧情。之后玩家需要对付一台死之信使和一批日蚀教徒。这里是不能够留在上层打的，因为死之信使的炮火可以摧毁平台。建议躲开死之信使的视线，从平台左边垂降下去，先暗杀掉一个在平台上的敌人，这时候死之信使应该反应过来了，玩家需要一边躲避他的攻击，一边清理其他敌人，记得遵从的顺序是：死之信使攻击间隔，对敌人发起进攻，对方发起机关枪射击，则躲避，如果是飞弹射击，绕过敌人群来躲避，这样导弹会有很大几率击中敌人，帮助玩家更快杀死敌人。而对付死之信使本身则需要频繁用火焰箭对其加温，逼使其露出散热棒，然后立刻用一般攻击对其进行攻击。在整体过热时，死之信使会蹲下并露出脚部的散热棒，只要击破一个，就可以让死之信使倒下一段时间，并露出躯体上的散热棒，这是输出的好时机，尽量在这个时候多破坏一些散热棒，能够重创它。如此往复循环，期间玩家只要记得尽量多保持移动，就算是在制作弹药时也要保持行走，则能够保持住对死之信使的输出，坚持一段时间，就可以磨死它。

场景中有不少黑色恶兆菇，采集之后可以用于恢复一定的生命值，可以在躲避的间隙抽空采集，但不要拿场景中的补给箱，因为前者只需要玩家按一下△键就可以采取，后者需要长按△键，很容易打乱躲避节奏，不到弹尽粮绝之前都不要去开。

6. 来到第二个需要按手印的大厅时记得开一下附近的大型补给箱，补充一下之前战斗当中消耗的弹药。剧情过后就可以离开了。

战争首领的踪迹

难点提示

1. 如果玩家之前没有进行这项任务，那么必须要将其完成后，才可以进行主线任务“诅咒黑暗”。

2. 任务地点离万母皇冠不太远，而现场有非常惨烈的战斗痕迹。玩家只需要检查一下劣化者和劣化守视者，之后这场战斗的幸存者德兰就会从入口处赶来和玩家对话。

3. 之后来到下一个任务目标，检查营地当中的物品，包括篝火、染血的布、箭的碎片和弓。这时候场景中就会出现营地中的人们离开后的踪迹，在 Focus 模式中把镜头对上去然后按 R1 键显示踪迹，就可以追踪他们的行走路线。路上玩家会可能会路过两只劣化守视者，可以顺手清掉。

4. 到达目的地并检查锯齿兽的残骸，就会触发剧情，之后跟随索娜开始行动，但在走之前别忘了搜刮锯齿兽的残骸。在目的地处玩家需要进攻一个日蚀教徒的营地，里面的敌人还不少，但玩家可以利用爆炸物来重创他们。个人推荐直接在山头对他们展开攻击即可，孤身犯险潜下去杀敌似乎没有太大的必要。先用石头把敌人引到爆炸桶旁（绿色的），然后用火焰箭引爆即可，只要玩家保持在潜行状态，这种杀人方式甚至不会让敌人察觉到玩家所在的位置。等爆炸物手段都用完了，就居高临下发动袭击，索娜和其他诺拉族猎人也会下去和敌人缠斗，玩家在山头担任好远程火力支援就行。

5. 完事后和索娜对话，然后开始调查挖掘地，开启 Focus 模式扫描地上的火药痕迹，找到录音并对其扫描，之后就可以和索娜再次对话，完成任务。





诺拉族的复仇

难点提示

1. 这是完成“战争首领的踪迹”后出现的后续任务，第一步先去目的地，距离还是比较近的。触发营火之后会开始剧情。结束剧情后地图上会出现三个需要攻击的地点，需要一一清除。

2. 任务地点 1 的外围有劣化守视者在巡逻，可以先暗杀掉，之后据点当中的敌人可以远距离用燃烧箭引爆油桶的方式消灭几个，但最好不要让他们进入目击玩家的警戒状态，不然就需要对付敌人的增援。当然如果敌人增援来了，附近埋伏的诺拉族勇士也会跑出来帮助玩家战斗。

3. 解决任务地点 1 之后任务地点 2 就会变成任务地点 1，也算是一种顺序提示。按照指引来到这个地点，会发现营地规模不大，但是人员分布会更紧密一些，不过因为从地点的西方走去过时会碰到一个离营地很近的草丛，玩家可以靠这里暗杀掉一些敌人，再通过引爆油桶解决一些，就算后面敌人来了增援，也会被诺拉族勇士拦住，所以清场难度不高。





4. 任务地点 3 的空间相对开阔，而且警报器位于营地的一边，算是最好破坏的。但要注意这个地方有地下的通道，敌人可能会从下方绕过来，必要时可以设个绊索拦一下路。

5. 之后去任务地点和索娜对话，然后要跟着华尔走，不过记得先搜刮一下远征团的营地，有一些物资可以拿。但是接下来的段落很智障，玩家如果没有点出安静跳跃的技能，基本上只能和下方的敌人硬打，建议玩家不如在上方射暗箭，让华尔下去和敌人拼命。之后还有一个致敬《COD》里双人狙的剧情，不过展现得很潦草就是了。

6. 引爆金属之环内部炸药的段落基本上是一个潜行桥段，当然玩家也可以正面打，就是比较痛苦，毕竟现场还有火焰风背兽这种有时候会秒人的机械生物。个人建议可以在起始地点往左下走，暗杀一个背着燃料罐的敌人后，通过正前方的通道，靠着右边的障碍物躲过喷火兽，一路走到一个有下凹水坑的地方，然后朝着右边高墙的洞口里走，里面有两个敌人，但是有茂密的高草丛，可以躲在里面将他们暗杀掉，之后往前走一小段路，直到无法沿着高墙再走后，潜行走上左边的草坡，就会找到能够射击火药库的角度。

7. 引爆火药库之后就是一场大战，但个人建议玩家可以不主动参与，让诺拉族勇士们吸引敌人的火力，专心拾取战场上的物资，然后再趁着敌人和勇士们缠斗时下黑手。最后留下一只火焰风背兽的时候，记得对其使用急冻攻击来限制其移动，然后再用火焰攻击打其胯下的燃料罐，可以快速重创它。搞定这个强大的敌人，战斗和任务也就随之结束了。

诅咒黑暗

难点提示

1. 在玩家打下了金属之环后，赛伦斯终于肯冒头联络了，前往金属之环附近的营火触发对话，之后获得新的目的地，位于子午城的西边，正好可以回去补给一下。

2. 目的地处需要玩家攀爬上去，因为攀爬点都是以岩石为主，不太显眼，大家记得多多观察岩壁。在顶部点燃篝火触发剧情后，进入到渗透日蚀教基地的部分。沿着小道走玩家会很快遇到劣化机器来巡逻，这里建议还是走暗杀流比较方便，毕竟空间太小，正面打压力不小。但要注意不要引起场景最中央的长脚怪注意，它是中型机器，无法用暗杀来秒杀它的，而一旦暗杀不了，那就只能进入战斗了，最好还是在搞定了所有守视者后再和它对决。之后玩家可以通过爬上场景中央的大树，从其上方的平台走到靠近目的地的平台然后用滑索到达目的地，选好时机的话下方的长脚怪是看不到玩家的。

3. 后面的一段潜行要简单不少，敌人是能够被瞬间暗杀的破坏者，可以一一用草丛暗杀。之后追踪长颈鹿转移途径的地方倒是有不少人类敌人，对付起来麻烦一点，但这里有个建议：点出觅食者技能树里的“引诱呼唤”技能吧，感受一下游戏里敌人的惊人智商，你会觉得潜行从未如此轻松过。在目的地处玩家会发现反派希利斯的房间，在房间不远处的一棵树可以被推倒并且落下，成为通道。之后沿路走到长颈鹿旁，并且依靠手脚架爬上其顶部，触发剧情。

4. 剧情后是一段经典的逃脱桥段，其实路上的攀爬地点还是蛮明显的，大家不要慌看好路再爬就好，遇到的敌人也不要纠缠，翻滚过去即可。回到之前潜入的最后一个区域，走到桥中段利用垂降点降下就可以完成这段逃脱。



地球的重大秘密

难点提示

1. 玩家现在可以前往墜日城，并且在这里看到他们那古罗马风格十足的斗兽场。进入覲见室并且触发剧情后，来到外部的阳台，可以看到左边的栏杆处有缺口，跳下去，之后会看到有几个尖石笋，跳上去前推摇杆就可以一路跳过去，然后沿着岩壁一路降到下方，调查大门并触发对话，等对话完成后，进入遗迹，触发剧情。

2. 看完关于“零之曙光”的第一段影像后，后面的路会遇到进入设施的隼战士，爬上柱子上的梯子可以来到上层躲过他们，进入目的地不远处一扇需要打开的门，可以看到关于“零之曙光”的真相。后面的一个区域会有三个隼战士直接拦住玩家，还拿着火击弓，但其实玩家只要赶紧前走两步，躲进右边的房间，再通过通风口来到更前面一个房间，就会发现有一个士兵正好在对面，用攻击将其引到这个房间前，布置好绊索来秒杀他，之后就可以捡起火击弓教另外两个战士做人了。

3. 干掉战士，发现前方大门打不





开之后玩家需要去启动电源，仍然是之前遇到过的谜题，先扫描核心来揭露提示，然后按照从左到右的方式把开关拧到对应的方向。之后开关后方通道处的大门会打开，进去后爬上二楼，找到发射器。然后回到开关处，在原本缺失了一个开关的谜题处装上找到的发射器。注意这里的谜题因为设备故障，提示其实是倒过来的，需要稍微想象一下这些箭头倒过来的方向顺序才能够解开。

4. 进入核心区域后会遇到日蚀教徒，虽然一开始只有三个人，但是有两个是领袖，玩家如果没有加对应技能是暗杀不了的，但可以考虑明杀，因为地形限制太大，虽然玩家不容易躲闪，但是放了绊索之后敌人中招的几率也很高，用爆炸绊索效果拔群。敌人会有三波，其中第三批敌人比较危险，有起码两个敌人会手持死亡信使枪，火力惊人，注意躲避。个人推荐用弹弓打这场战斗，抛物线加上火焰炸弹的效果用来对付人类敌人非常不错。

5. 打完这场战斗后拿一把死亡信使枪，因为后面玩家试图进去索贝克办公室时需要再打一场，有这把枪，玩家就根本都不需要潜行或者周旋，直接站在门口突死所有敢过来和你正面对抗的敌人就好。之后沿路可以看到好几个关于盖娅辅助系统的介绍，并最终能够绕路进入到索贝克办公室。调查办公室之后触发剧情。



太阳暴主

难点提示

1. 和巨怪兽战斗的开始阶段比较简单，就是引诱它摧毁场景当中的柱子，只要完全摧毁了所有柱子，就会进入第二阶段。玩家此时会取回装备，之后的战斗难度比较高，巨怪兽不吃电绊索，本身对于属性的抗性也比较高，玩家需要先熟悉它的攻击，包括冲撞砸地——这招需要等它抬头的瞬间闪避才容易躲过，翻土——带追踪的持续射击，需要持续跑动躲避，和磁力爆破——大范围的攻击，需要立刻远离。目测最有效的攻击方式是用弹弓加上火焰炸弹对其正面展开攻击，可以比较容易地打出硬直，同时爆炸绊索也是一个很好的伤害手段，连续撞上爆炸绊索甚至会让巨怪兽直接倒地，留给玩家输出的机会。

诺拉之心

难点提示

1. 任务开始后，玩家可以瞬移回靠近万母的地方，但最近只能到主门处，无法直接传到万母里面。但要注意，在主门处一出现就需要对付一个劣化者，记得准备好。之后路上还有死之信使和劣化者一起出现的绝体绝命情况，建议还是潜过去或是冲过去，实在是没必要和它们死磕。

2. 在万母之守玩家需要和两个劣化者还有一群日蚀教徒决一死战，不过其实玩家可以一边打一边往万母之守外退，劣化者会因为外面营火带来的规则影响而无法靠近玩家，只能用远程投石，这时候玩家需要绕着两旁的石柱来和它们周旋，躲避投石并破坏他们的部位，能够比较轻松地击败它们。打完后记得在万母之守里面的广场搜刮一下物资补充消耗。

3. 最后在入口前玩家会遇到一只被劣化的雷霆牙，也就是玩家在本作第一次公布时看到女主角挑战的那一只暴龙型的机器。记得先去左边的一个石柱处拿走死之信使枪，可以在和雷霆牙战斗之前获得一定的优势。之后请跑到地图的左边，会有一个山石凸起的地方，躲在里面用弹弓发射炸弹攻击雷霆牙可以较为安全地削掉它的血，它走不进来，攻击大部分也打不到玩家。等雷霆牙被摧毁，其他的日蚀教徒就不足为惧了。

4. 战斗结束后和华尔对话，再和提尔莎对话，触发剧情。之后进入遗迹内部，扫描记录，激活新的剧情，之后按照提示离开遗迹，完成任务。





崩垮山

难点提示

1. 目的地比较远，建议从向日塔附近出发，可以省掉一些路程。在离目标大约有 500 米的时候，会有一个篝火，在这里存档，然后就不能使用坐骑，只能攀山往上走。

2. 攀到顶部后走进平原地区，这里会有新敌人追踪者，一种擅长远距离攻击和埋伏的机械，他们的远程攻击颇具威胁，而且能够隐身，不过总体而言还是能够看到他们的身影。推荐使用弹弓发射电击炸弹，可以有效控制他们。战胜敌人后可以搜刮一下战场，这里有不少药材可以采集。

3. 从交战的区域河流上游爬上更高的山顶，立刻左转过河存档，因为这里还有一场恶战。建议玩家在营火后方的高地上布阵，这里只有一条路可以上来，在路上布满各种绊索，然后开始用弓箭攻击远处的闪光鹰，把它们引过来，与此同时地面上的两只清野兽也会冲过来，但应该会被绊索暂时挡住。集中精力消灭闪光鹰，实在觉得顶不住就跳下到篝火处朝着河对面撤离以继续周旋。但如果玩家过

了河后两个清野兽已经追上来了，请果断换上弹弓用火焰炸弹将它们优先消灭，因为它们比闪光鹰要难缠多了，攻击力也高。

4. 最后玩家需要迎战大敌，就是在本作第一次公布时最后出现的风暴鸟。对付它最好的手段是神射弓的撕裂箭，在射中其弱点并爆炸时会产生很不错的失衡效果。玩家一般需要保持移动，并在风暴鸟用胸口的闪电枪射击的间隙对这个部位进行攻击，等其被破坏后，风暴鸟就会偏向于地面攻击，之后逐步破坏它翅膀上的引擎，以及后背上的急冻燃料罐，期间它会在地面使用大范围甩尾，浑身发电地靠近玩家，都需要迅速远离躲避。另外它还会在空中发动俯冲攻击，鉴于本作没有锁定系统，玩家需要尽量注意其头上代表进入战斗状态的红点所在的位置来躲避。战斗完成后记得逛一下山顶，有不少药草可以采集。

5. 一段攀爬之后，玩家可以在入口遇到赛伦斯的投影，谈话后启动大门扫描入内。之后是一些简单的跳跃和场景互动，没有太难的地方。触发全像投影并且观看剧情后，和赛伦斯对话，然后前往下一个地点，继续观看全像投影，再和赛伦斯对话，然后拿走总覆盖指令。最后按照提示回去和赛伦斯——这回是他真人现身——对话，了解他的背景故事，接下来按照提示制作长枪，玩家的近战武器终于可以升级了。





阵亡之悼

难点提示

1. 如果玩家之前没有完成这个任务，这时候必须要去做了，不然玩家无法进行主线任务“朦胧暗影”。

2. 任务地点就在玩家之前经过的路上，可以通过营火直接传送过去，然后就会看到艾伦德在和几个机器战斗，帮他一把，然后和他对话，完成后开始跟随艾尔德行动，前往他姐姐被袭击的地方调查。

3. 玩家需要调查5个疑点，头盔、血迹、灌木丛、箭和长矛。调查完成并触发剧情后，用Focus模式标记车轮痕迹，一路追踪，结果会陷入包围圈。战斗时玩家可以先躲在一个坍塌金属构成的掩体后，对付用滑索落下来的敌人，搞定后再用弓来对付上层的狙击手。之后会有两只清野兽跑来，先让艾伦德吸引住一只，集中火力——字面上的火力，例如火焰炸弹和火箭来摧毁一只清野兽，然后可以用燃烧绊索一点点消磨另外一只清野兽，等其转而攻击玩家就继续用带燃烧属性的武器烧它，很快就可以搞定。之后玩家又要当一次名侦探，这次调查的对象是皮革碎片、血迹、石头、三脚架和武器。至此玩家终于查明袭击的真相，任务完成，但只是进入了下一个阶段。

前往边境

难点提示

1. 这是“阵亡之悼”的后续任务、来到太阳皇宫，玩家见到的却不是艾尔德而是无罪的马拉德。跟他一起走，最后就能见到太阳王亚维德和艾伦德，并且进一步发展剧情。

2. 任务的下一步是前往一个之前并没有去过的地方，玩家需要用坐骑或自己的双脚走一段路。在叫卖崖玩家会遇到艾伦德，但是马拉德派来的密探却不见踪影。进入 Focus 模式，标记地上密探走过的痕迹，很快就会沿着踪迹找到他的尸体并触发剧情。

3. 下一个任务地点在北方，但不建议玩家先骑坐骑过去，因为很快就会遇到机器拦路，需要消灭清野兽和牙口兽。到达目的地后，会进入潜行阶段——当然你可以硬打。最合理的方法是远远地潜行在草丛中，射击机器身上的锁链把它们释放出来，让他们和其他敌人开战，保持这个战术，玩家就可以很轻松地靠射箭偷袭来搞定敌人。注意，在最后清光敌人并进入下一个任务提示后，拿一个清野者背后掉下的清野大炮到入口附近大约五六米外的地上，因为玩家接近大门后会触发剧情，之后会有拿着重武器的敌人来攻击玩家，用这个大炮可以轻松搞定，但因为玩家的位置会被强行挪到屋外五六米处，如果拿着炮去调查任务点反而会导致武器被丢在屋外用不了。搞定敌人后，调查他获得阻挡音波发生器的物品，然后走下屋子的楼梯中段并用开关关掉声波发生器，走进地下室就能触发剧情。

4. 剧情后需要搜索地下室，调查德瓦尔的日志就可以得知进攻的情报，再和艾尔德对话，完成任务。





日必将落

难点提示

1. 瞬移回到子午城，在皇宫和太阳王见面，众人会确定德瓦尔在城中的藏身之处，完成所有对话后动身前往任务地点时可以用瞬移离开皇宫，节省时间。任务地点处有一个炸弹，对其进行详细检查后，会触发下一步行动，检查楼上的炸弹，然后进入Focus模式观察窗栓，就会获得破坏窗栓的提示。不要用武器，直接走过去调查就可以打开窗户，之后检查炸弹，就可以触发把炸弹推走的剧情。

2. 剧情后打开Focus模式，标记地上的脚印，一路追踪下去，直到遇到德瓦尔，然后从悬崖边缘一路攀爬上通过皇宫的大桥下方，远远地就会看到两个守在路上的敌人，是远处狙击还是冲过去解决就看玩家的战斗风格了。继续前行并触发剧情，之后靠近声波装置按下△键就可以将其摧毁。接下来就是和德瓦尔决战了。这家伙用的是近战的声波发生器，可以吹飞玩家，所以最好用燃烧炸弹把他点着，控制他移动，很快就可以把他解决，而他的两个手下战斗力更是不值一提。但是这只是战斗第一阶段，之后他会用装置召唤来闪光鹰，准备好弓箭来把它们都射下来吧，集中击打它们胸口的急冻囊，可以提高效率。等闪光鹰都被摧毁后，和德瓦尔对话，这家伙就算是彻底被击败了。

3. 接下来玩家需要和太阳王，艾伦德以及德尔瓦对话，虽然和德尔瓦说话不是必须的，但个人推荐听一下，因为这家伙骂人是不重样的，看在配音演员卖力演出的情况下也得捧个场，大概听他骂你十多句之后，他才会终于闭嘴拒绝和你说话。等玩家和太阳王还有艾伦德都对话之后，任务就完成了。



朦胧暗影

难点提示

1. 完成“日必将落”，这个任务终于开启，玩家和无罪的马拉德对话时会收到提示，下一个任务就是最终任务了，要是有支线要打，就得赶紧去做了。同时玩家会获得三个新的目标，如果玩家想要执行，千万不要去欧林家睡觉，因为一旦睡了，立刻就进入最终章的剧情。前去任务地点需要乘坐升降机，注意在升降机外面和里面都有开关，各需要拉一次，前者用于让升降机升上来，后者是让它降下去。

2. 支线目标当中，和泰布对话，他会提示玩家在之后的战斗中，有着他身后那种旗子的地方都埋着补给品。在他不远处玩家可以尝试使用重武器欧瑟兰大炮。而在尖塔的三个任务点其实都是和援军们对话，想要看完整剧情的玩家可以去看看。

3. 最后，在开战之前，玩家们可以补充满自己的各种补给，包括道具和弹药，能够提升携带物品容量的包裹尽量都做出来，这样子在打之后的战斗时就不怕弹尽粮绝了。只要玩家开始睡觉，任务就会完成，并进入到最终任务。



灭绝之危

难点提示

1. 剧情过后玩家立刻会进入到和希利斯的战斗。不要和他正面交锋，靠着引爆场景当中的油桶来消灭小兵和重创希利斯，小心他的近战攻击，带有一定的追向性，最好是看到他即将冲到身旁时再翻滚，不然很容易中招。对付他最好的方法还是用弹弓发射燃烧炸弹，既可以引爆油桶，又可以对其产生持续伤害。

2. 解决希利斯并通过滑索来到城下后，拿起大炮攻击死之信使，注意因为它离玩家比较远，最好预判一定的抛物线角度来对其射击，不然可能命中它的导弹会比玩家发射的要少，浪费输出，同时记得要保持移动，因为死之信使的攻击是能够打烂玩家的掩体的。在击退右边和左边的进攻后会有一个短暂的休息时间，赶紧搜集物资，之后又会是一波攻势，敌人除了地面进攻，还会派出闪光鹰和雷霆鸟，但其实只要保持在两个大炮台之间移动来躲避炮击和追击，还是能够比较轻松地搞定它们。之后游戏会强制进入剧情。

3. 剧情后玩家需要从城里向尖塔跑去支援，路上记得收集资源补充之前的消耗，同时准备好作战，城中有机器在肆虐。来到城外，玩家需要做的第一件事是——虽然很无厘头，但还是请大家去摘下药草补充消耗。在去尖塔的半路上会遇到三个盟友，趁机补充一下物资，之后需要面对BOSS战。

4. 最终BOSS战就是面对一个超大型的死之信使，但其实除了血更厚而且武装更多之外，这个家伙的打法和一般死之信使并没有什么分别，仍然是抓准机会拆掉部件削减它的攻击手段，然后再摧毁散热棒来对此产生大伤害。当玩家对死之信使造成一定程度的伤害后，场景中会刷新各种其他机器来阻挠玩家，记得要在其他人吸引住死之信使的时候清除掉它们，再来对付死之信使。只要玩家击败死之信使，黑帝斯就会失去动力，这时候走过去对其进行互动，就可以将其消灭，并迎来结局。



PS：在游戏结束之后，搞笑的地方来了，虽然游戏在进行之前各种提醒玩家们无法回头，其实嘛，通关之后游戏就会恢复到完成“朦胧暗影”之前的状态，玩家们可以去继续探索和补完支线任务。当然玩家完成最终主线的经验值奖励还是会保留下来。

HORIZON
ZERO DAWN™